感谢名单

扫描： 睡神 丌dhx

特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

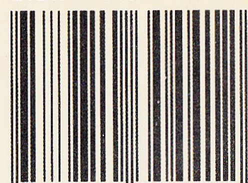
于善洋

本·拉风

Katana

睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

责任编辑：石山


ISBN 7-81030-441-0
9 787810 304412 >

电子游戏软件

武汉测绘科技大学出版社

电子游戏软件

95缩印合订本

武汉测绘科技大学出版社

电子游戏软件

95缩印合订本

武汉测绘科技大学出版社

(鄂)新登字14号

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏软件(1995年合订本)/电子游戏软件杂志社.—武汉:武汉测绘科技大学出版社,1996.1
ISBN 7-81030-441-0/T·70

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.电子—游戏—软件
Ⅳ.TP392

武汉测绘科技大学出版社出版发行
武汉市新华印刷厂印刷
开本:787×1092 1/32 印张:20 字数:1000千字
1996年3月第一版 1996年3月第1次印刷
印数:1—30000册 定价:25.80元

编者的话

随着经济的腾飞,电脑已走进愈来愈多的家庭、工矿和学校;游戏业也应运而生,并在愈演愈烈的市场竞争中在全球范围内进入蓬勃兴旺的鼎盛时期。加之纸张价格不断上涨,图书定价逐渐提高,一册书的价格已相当于或接近于一套光盘的价格。因此,这在相当程度上刺激了更多的消费者倾心于电子读物。承蒙广大读友的厚爱,《电子游戏软件》杂志销售势头一直看好。为了满足广大读友的需要,我社得到该杂志编辑部的应允,隆重推出1995年《电子游戏软件》合订本,为方便出版和携带,我们采用照相影印技术将原杂志16开本缩小为32开本,内容保持不变,重新编序。原各期目录、页码仍然保留,便于读友的检索和查找。该书的出版必将受到更多读友的青睐,必将成为玩家们收藏的珍品。

电子游戏软件

95·1期

紧急通知

因买不到70克(60克)卷筒双面胶纸,本期只好临时改用52克古版纸,敬希广大读者见谅。

月 刊
每月14日出版
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
主编 熏风
副主编 丁展
美编 苏人 王跃
刊号 CNII-3505/TP ISSN 1006-5032
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
邮发代号 82-648
社址 北京东城区沙井胡同15号《电子游戏编辑部》
邮编 100009
电话 (01)4041576
定价:4.50元

三国游戏专辑

论尽江湖

天堂任鸟飞

游戏岛

秘技天地

闯关族的家

目 录

PC游戏室

大 视 野

电玩大排档

GAME BAR

世 嘉 世 家

三 栖 人

上期要目

超级街霸(漫画)
次世代的冲击
电子游戏节目十年·1988
RPG 年(下)
黄金 GAME52 部珍藏
秘技集粹
IBM－PC 游戏中文 TOP 20 部
别册附录:二手货市场

下期要目

梦幻之星Ⅳ(下) MD
新创世纪 MD
EX 机动战神 MD
勇者斗恶龙ⅠFC
电子游戏节目十年·1989
三国鼎立(上)
超任与世嘉软件风格比较
〈漫画·动画·电子游戏〉之二 机动战士
世嘉游戏 93 年排行榜及最佳节目
IBM－PC 94 年综述
三国游戏纵横谈(七)

游戏新闻眼

游戏新闻眼 游戏新闻眼

编者按:编务会上主编说我是《街霸》里的瑜珈,脚伸得太长。(主编进步了,不知从哪儿知道有个瑜珈)那就缩回来吧!新闻眼两步并一步,闲话就不能聊了。为了简明,游戏介绍改为表格方式,价格取各地通讯员的中间价。加了一个"涨跌",让玩友们知道市场的大趋势。几位专卖店老板对此大为不满。但既然主编一再声明杂志不介入任何商业活动,我也就"肆无忌惮"地站在读者立场上讲话。其余诸位,对不起了!

FC (任天堂红白机)

今天想与玩友们说说 FC 卡带的质量问题。现在盗版厂商越来越不负责任,(盗亦有道都做不到)致使越来越多的 FC 卡质量问题严重,如不能存储、花版、死机等"硬伤"在许多高容量节目卡带中存在,这样的卡带千万不可买。还有就是目前 FC 利润已大不如前,所以厂家不愿再推出新的节目,而用一些旧节目炒冷饭,改个名字或瞎编名字,甚至以热血节目的续集形式推出,实则是一些很旧的节目,望玩友们注意。

MD (世嘉 16 位机)

11 月初上海举办了一次电子产品展卖会,其中大牌游戏公司 SEGA 也参与展示自己的产品,其中包括 SUPER32X、SATURN、MD、GG 等机种。还有韩国 GOLDSTAR 代理展出的 3DO。不太引人注意的是台湾联华(U.M.C)展出的十六位机,这是中国人独立研制生产的,享有专利权。笔者看过他们制作的软件,也有相当的水准。U.M.C 在群雄逐鹿中当然显得有点单薄,但能坚守阵地是值得钦佩的。据我们所知,联华一直有意进军大陆市场,但伸手又怕烫嘴,气量确实有些狭小。

ARC (街机)

街机市场目前也有新作上市,《94'格斗之王》是综合了 SNK 公司许多对战节目中的人物而单独制作的一个对战游戏,包括众多人物(饿狼组、龙虎之拳组等)。射击名作《长空斗士Ⅱ》也已出台,仍保持Ⅰ代风格,不失为优秀作品。

IBM-PC (个人电脑)

《天堂乐园》由 BULL FORG 制作,16MB,需 4M 内存,模拟类。内容是让自己建设的游戏场遍布全球,统一世界的游乐场。光荣公司的 SLG 名作《项刘记》已有中文版,容量 5MB;可扮演项羽或刘邦建立霸业。《钛战机》由 LUCASARTS 制作,模拟飞行类,容量 16MB。是"星球大战"(STAR WARS)系列新作,扮演黑暗军团消灭叛军。《工人物语》是调遣自己手下的员工,建立自己的经济王国,由 SSI 制作,模拟类,需 4M 内存,容量 4MB。

推 荐

FC 机:《中原之霸者》、《超级马里奥Ⅲ》、《冒险岛Ⅳ》。MD 机:《MEGA TURRICAN》、《魂斗罗》、《火箭骑士Ⅱ》、《BATTLETECH》、《URBAN STRIKE》。SFC 机:《大金刚》、《正义之纹章》。(本期新闻结止于 11 月 15 日)

上 市 新 节 目 介 绍 表

节目名称	机种	介 绍	平均价格(元)
MEGA TURRICAN	MD	DATA EAST 以 8M 容量制作的 STG 节目,场面火爆	100
真人快打Ⅱ	MD	ACCLAIM 以 24M 容量制作的 ACT 节目,充满血腥	200
BATTLE TECH	MD	FASA 以 16M 容量制作的 3D 战斗节目,操纵机器人进行战斗	170
双截龙Ⅴ	MD	TRADE WEST 以 24M 容量制作的对战节目,除形象取自动画原作之外,几乎没有优点	160
侏罗纪公司Ⅱ	MD	SEGA 以 16M 容量推出的动作冒险类节目	170
七喜小子Ⅱ	MD	KANECO 以 8M 容量推出的动作冒险类节目	150
火箭骑士Ⅱ	MD	KONAMI 以 8M 容量推出的 ACT 节目,在Ⅰ代基础上做了很大的改进	160
LOTUS Ⅱ	MD	ELECTRONIC ARTS 以 8M 容量制作的赛车节目,操作感及视觉感受都很好	170
URBAN STRIKE	MD	ELECTRONIC ARTS 以 16M 容量制作的 3D 射击	
魂斗罗	MD	KONAMI 以 16M 容量推出的经典射击名作。似乎有点兼容问题	170

热 销 节 目 价 格 表

节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌
中原之霸者	FC	250	→	饿狼传说Ⅱ	MD	195	↓
圣火徽章外传	FC	190	→	真人快打Ⅱ	MD	200	→
勇者斗恶龙	FC	180	↑	SHINING FORCEⅡ	MD	200	↓
诸葛孔明传	FC	170	↑	SONIC3	MD	145	↓
超级街霸Ⅱ	MD	300	↓	格斗三人组Ⅱ	MD	190	↓
海豚历险记Ⅱ	MD	180	→	皇帝的财宝	MD	190	→

海外采风

文/索冰

NEWS & INFORMATION

日本一年一度的娱乐机展示会 AMUSEMENT MACHINE SHOW(简称 AM 展)至今已是第 32 届。于 9 月 21 日至 23 日在千叶县幕张博览会场召开。在本届会上 SEGA、SNK、NAMCO、TAITO 等业界巨头纷纷推出最新力作,最受瞩目的是 SEGA 的"VR 战士 2"及 SNK 的"真·侍魂",另外如 NAMCO 的"铁拳"和 SEGA 的"VR 特警"均系炙手烩作。在 A.M. SHOW 的最后一天,世嘉更惊人地宣布"VR 战士 2 代"将在次世元主机 SATURN 上完全移植。相信这届大会是世嘉更凶猛声势的开始。

SEGA SATURN 在日本国内虽定于来年 1 月发卖,但实际上已在 11 月 22 日开始销售,定价 46800 日元,同时发售的软体 VR 战士、麻雀悟空天竺及 SEGA TAME 三款。

光荣公司多年以来以制作历史题材的 SIMULATION GAME 而著名。现在它终于出版了第一部 KOEI 的历史传记小说《信长野望——新·军师录》。书中详细介绍了 GAME 的 12 位著名军师的出身、经历及各自的性格、为人,非常生动。若读过此书再玩"霸王传"等节目,相信会更增乐趣。

(以上由本刊驻日本特邀记者常春提供)

传 说

在 GAME GERA 上可以执行 MD 节目?

似乎从两个月前开始就有这种类似的传说,如果真能在 GG 掌机上就可以玩 MD 的十六位节目那真是太超值了!可是…残念(日本语)SEGA 的发言人表示这种事是不存在的。不过世嘉倒是在考虑开发能够于 MD 上玩 GG 节目的系统(就像超任的 SUPER GAME BOY 一样),但在 GG 上玩 MD 则子虚乌有。

任天堂为 SFC 生产专用碟机?

超任磁碟机已不是一个陌生的概念,目前已经有大量可以 BACK UP 硬卡的碟机出现在市场上,不过要说任天堂会自己做这种东西就纯属玩笑了。所有的碟机基本都出自香港,因为复制节目触犯版权法,但香港根本没有加入著作版权运动,因而才能不受限制地做这种事。

至尊战士——传说中的升龙与豪鬼

街霸Ⅱ的隐藏角色传说由来已久。其中龙和肯的师叔豪鬼这个人物在《超级街霸ⅡX》中登场,武功是豪波动拳、燃烧波动拳和豪升拳及斩空旋风脚,还有类似瑜珈转移的阿修罗闪空等等;而另一位叫做升龙的人就有点骇人听闻了:据传他在元祖 SFⅡ版本中便已存在,出现条件是一局不败地打倒前面的所有对手,而在大头目 VEGA(在最早的版本中名字是 BISON)处要连续打和四个 ROUND 以上。升龙有着一头长长的银发,会使用雷电波动拳,龙卷旋风脚和燃烧升龙拳。据我们收集到的资料和读者来信证明,在香港和大陆至少有十余张可以出现升龙的街机版,但十余张与全部 SFⅡ的基板相比也未免太少;而且 CAPCAM 公司从未提过有这个人物的存在,也令人怀疑。以笔者猜想有可能是某修改程式高人所为。

海外电玩节目排行榜

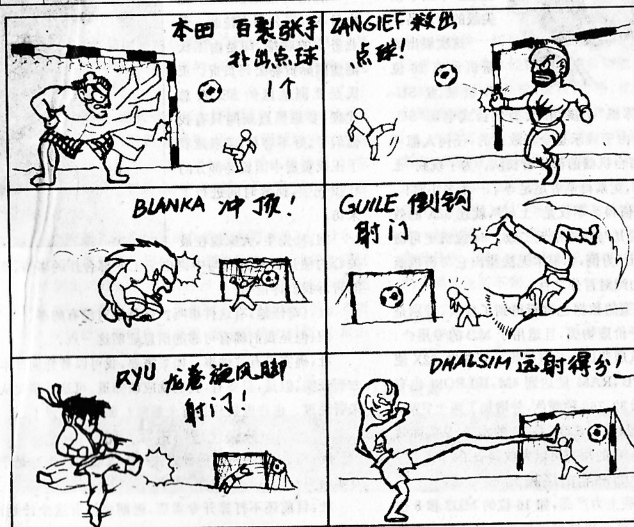
超任 SFC

名次	节目	名次	节目
1	侍魂 TAKARA ACT 32M	6	极上Q版沙罗曼蛇 KONAMI STG 16M
2	MOTHER2 NINTENDO RPG 24M	7	超级街霸Ⅱ CAPCOM ACT 32M
3	时空武士 SQUARE RPG 24M	8	魔界村纹章 CAPCOM ACT 16M
4	真女神转生 IF ATLUS RPG 16M	9	太空战士Ⅵ SQUARE RPG 24M
5	FEDA 正义之纹章 YANOMAN SLG 24M	10	豪血寺一族 ATLUS ACT 24M

世嘉 MD

名次	节目	名次	节目
1	幽游白书·魔强统一战 SEGA ACT 24M	6	大航海时代Ⅱ KOEI SLG 16M
2	新创世纪 SEGA A.RPG 16M	7	恶魔城 KONAMI ACT 8M
3	魂斗罗 KONAMI ACT 16M	8	超级街霸Ⅱ CAPCOM ACT 40M
4	音速小子外传 SEGA ACT 16M	9	梦幻之星Ⅳ SEGA RPG 24M
5	海豚历险 2 SEGA ACT 16M	10	饿狼传说Ⅱ TAKARA ACT 24M

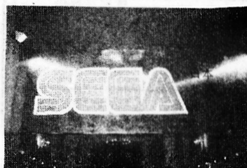
98 法国世界杯精彩镜头



清华大学 张雷冬 绘

SEGA

特约撰稿人/叶　伟



十一月的上海，仍温暖如春。伴随着这可人暖意的，是同样可人的喜讯：SEGA在上海的展示会开幕了！

这是第一次，世界最大玩具公司之一在中国展览他们的产品。虽然，作为“国际消费类电子产品展”中的一员，世嘉没有更多的时间和空间进行宣传，但观众仍然是将展台挤得水泄不通，人满为患。

最新产品纷纷亮相

说这是真刀真枪的展示，一点也不过分：SEGA拿出了顶尖级的新产品。

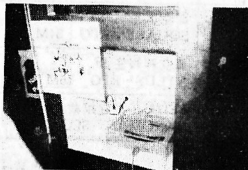
这次展出的新机种有16位升级装置SUPER32X、64位一体机“土星”和大型坐台式电玩“SUPER MEGALO”。由于展示是全开放式的，任何人都可以一试身手，所以每台机器前都排着长队。为了玩到“土星”版的“VR战士”，竟累得笔者足足等了一个多小时！

不过等待颇为值得。不仅是“土星”，就连32X的效果都相当不错，可说是与街机毫无二致。64位机更可傲视群雄，以“VR战士”为例，你根本无法指出它与街机版有何区别，其移植力绝对百分之百！

许多有关新机型的数据也重新得到了核实，特别是32X提升装置，由于价廉物美，且适用于MD的专用户，所以颇让人关心。从展览区办公室提供的资料看，32X使用了2个32位CPU，RAM量达到4M，IPLROM也有8KBIT！同时可显示32,768种颜色，并增加了两个PWM音源。可以说已经超越了NEO·GEO的水平，从实际效果来看也是如此。MD的用户可以大放其心了。

主力产品市场颇大

展示中也有一些主力产品，如16位的MD2和8位的手机Game Gear，这些机器前同样是拥挤不堪。看来SEGA应可放心的打入中国市场。



最让人觉得有趣的是Game Gear由于位置的限制，大家只能躬着背站着，所以一概是低着头，撅起臀部的模样，令人忍俊不禁。笔者实在不愿这样难堪，于是掏出了自带的手机，准备自娱自乐，但一下子就被数十双饥渴的眼睛盯上了……

装载在坐台式“SUPER MEGALO”中的是街机版“VR战士”。由于是大屏幕投影，吸引的人便更多。往屏幕上瞧，个个动作敏捷，武功盖世；可看他们的手，却是横抓竖拽的乱扯，真让人担心机器的寿命啊！……

接受独家采访　否认合作事宜

展馆的策划及布置，是由日本世嘉公司主持的。但业务上的联络，却是由王氏港建国际贸易公司负责。王氏是亚洲地区的SEGA总代理，要想抓点新闻只有找他们了。好不容易，笔者逮着了王氏负责中国贸易部分的杜波先生，抓紧时间进行了采访。

问：杜先生，大家现在最关心的便是日本世嘉与中国电子工业部合作的事情，您能告诉我们详情吗？

杜：（奇怪地）有这件事吗？这是绝对没有的事。

问：但是我们确有可靠的消息证明这一点。

杜：确实没有这件事。如果需要，我可以替您向日本方面证实。但是，只要有，我们就应该知道。可这件事我从未听说过。也许世嘉只是有个意向？那就不好说了。

分级代理　进军大陆

问：那么，世嘉将以何种方式打入大陆市场呢？是开专卖店吗？

杜：目前还不打算开专卖店，近期也没有这个计划，现在我们是采用代理的形式，象王氏代理世嘉亚洲业务，

北京、上海或别的城市可以再代理王氏。

问：代理点是否已经成立了？

杜：是，我们在全国有很多代理点。现在，王氏在北京、上海、广州都有分支机构。

前途光明　阻力重重

问：世嘉在进军大陆市场时是否遇到阻力？

杜：当然有不少。阻力主要有两个，一是仿冒机、兼容机；二是学习机。

问：当然，我们都知道学习机是……

杜：对，你知道，我也知道。但大陆许多的消费者却未必知道。他们觉得花上三四百元钱，既能让孩子玩游戏，又能学点东西，比较划得来。

问：对于兼容机世嘉是否有所举动呢？

杜：是要有所举动，明年春天世嘉将在这方面花些力气。

问：是否会采取低价倾销原装产品的方式呢？

杜：这牵涉到总公司的计划，我不太好说。

问：对于大陆市场世嘉是怎么看的？

杜：目前情况并不特别看好。16位机的销售额还太低，特别是打倒仿冒产品后，要让家长花八百、一千元人民币买游戏机，是很困难的事。但是将来应当会不错。

挑战任天堂　世嘉有信心

问：世嘉是否打算在大陆设厂呢？

杜：有这个意向。这也是代理内容的一部分嘛。

问：说到合资，我知道任天堂已经有与中国大陆的合作了，您又怎么看呢？

杜：这是事实。任天堂确实与大陆合作生产Game Boy手机与软件，另外还有一些合资企业生产一些完全返销日本的产品，如超任等。

问：任天堂是世嘉最大的敌人了，对战胜它有信心吗？

杜：我觉得不能说是敌人，应当说是竞争对手。另外世嘉的份额正在扩大，在欧美市场已经完全打败了任天堂。

问：但是从日本、台湾、香港的情况来看，世嘉并不是很有力的。

杜：这里有个感情上的问题。世嘉的老板是一个外国人，日本人从感情上很难接受，所以任天堂的情况就好很多了。

问：我听说世嘉曾是美国人的产业，那么现在的日本世嘉，究竟是由日方管理，还是被日本人买了下来呢？

杜：哦，这是总公司的事了，恕我不能回答。

在《中国首届国际消费类电子产品博览会》期间，笔者有幸采访了专程来沪参展的SEGA营业部的坂口先生和小贯山先生。

坂口先生说，这次他们来上海除了向中国的GAME FANS展示世嘉的最新成果外，还对中国游戏业的大窗口上海的街机和家用游戏机市场进行了广泛的采访，掌握了大量的第一手资料，对将来SEG进入中国市场大有帮助。

对于中国大陆上泛滥的仿冒世嘉游戏机、卡，日本报刊有大量的报导并引起相当强烈的反映。坂口先生说这次来沪对此问题做了调查，并点了几个大陆玩家耳熟能详的厂家。从两位SEGA先生写得密密麻麻的笔记本看SEGA对仿冒品问题非常重视，至于具体的对策，小贯山表示不排除一切可能的措施包括法律手段。笔者解释说目前大陆的许多经销商也很希望能经销正宗的“SEGA”产品，但涉及到关税、版权、价格、维修、进货渠道等众多问题，需要中日两国游戏业界共同努力协商解决。

当笔者向坂口先生赠送《电子游戏软件》94年第三期时，日本朋友显得十分惊讶，他们说没有想到中国也有这么优秀的电玩杂志。对杂志中世嘉中山隼雄社长的谈话和《GAME BAR》等一些精彩文章表现出浓厚的兴趣。并一再向笔者打听哪儿能买到这种杂志，准备多买一些带回日本。但……上海什么都有，《GAME集中营》第三期却哪儿也买不到。

责任编辑　无类

文/王珏成（上海）

SEGA　世嘉铁拳　何时落下

制作:SEGA 1993. 12

容量:24M

类别:RPG

媒体:卡带

序

遥远的过去,无名的彼岸……

为奠祭斗士灵魂的圣火

永无终结……

幸存的人们

为之建立了天梯

暗紫的灯火

在神社的佛像间闪耀

然而神圣的使命

即便过了千年时纪

也难以做到……

操作说明:

十字键:可以让主角们在地图画面移动及移动指令的光标;

开始键:在地图画面调出系统指令,或消除屏幕上的视窗、菜单;

A 键:调出移动指令菜单及确定指令;

B 键:取消指令或视窗;

C 键:根据面前的人或物,执行交谈或调查的指令。

指令说明:

标题画面的指令:

CONTNUE:接续记录;

START:从头开始游戏;

BRASE DATA:删除记录。

移动中的指令:

アイテム:道具。分为使用、鉴定、扔和(得到新宝物但身上空间不够时)放回四项。

テクニック:魔法。

とくき:特殊技巧。

そうび:装备,分为:装备、摘除及决定武具单手或双手使用三项。

ステータス:状态,包括装备、持金、姓名、年龄、HP、TP(技术力)等资料及各项能力值。此选项还包括有调整队列、商谈及决定战斗时的战术三项设定系统。

系统指令(用 START 调出)

セーフ:存储进度,共有三个选项。

メッセージスピード:对话速度/快与慢

せんとうそくど:战斗速度:/快与慢

ボタンせくてい:按钮设定,可以改变 A、B、C 钮的机能

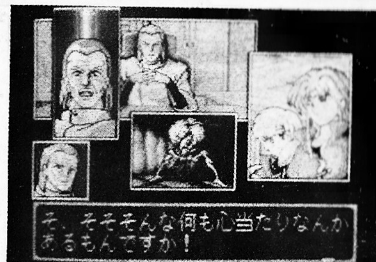
战斗指令:

コマント:命令,分别给每位战士下指令

マクワ:集体攻击,根据战术而变化。

てつたい:退却

这本是一个宁静而和平的星系,然而,不知从何而来的力量把母星(マサーブレイン)彻底摧毁。于是,第一行星巴鲁玛爆发、毁灭,另一颗行星“玛塔法”中90%的文



明和人口亦遭到灭顶之灾……

整整一千年过去了,玛塔法的居民们渐渐地从艰苦的环境中走了出来。他们把自己培养成了强悍的猎手,以自己的力量作着顽强的抗争。然而,近来玛塔法的气侯越来越糟,怪物丛生,居民的生活屡受危胁,也许……

也许又有什么灾难将要发生?

鲁蒂一睁开眼睛,就急着找自己的老师莱娜。也难怪他那么激动,跟着老师那么长时间,今天还是第一次实习呢!说到莱娜,那可是玛塔法最好的猎手。这个姑娘有着十分温柔的眼睛,但动起手来却毫不留情,因而享有“辣手”的盛名。这次,维塔(ビアタ)城的莫达比学院有了难以解决的麻烦,所以校长匆匆找到莱娜,拜托她一定完成。

“那究竟是什么麻烦?”鲁蒂抑制不住自己的心。

“事实上麻烦在学院里。”校长掩饰不住惊慌之色,“一个月来,学院地下室里不断地出现怪物。那真是令人恶心的家伙……我们只得封闭了地下室。莱娜小姐,这次拜托,请千万搞定。”

莱娜微微一笑,不发一言,带着鲁蒂转身出了校长室。“这种小事……哼!”

来到地下室门口,莱娜看到汉恩正如没头苍蝇般地走来走去,心下暗自好笑,连忙一把拽住他。

“啊,这一定是莱娜小姐吧!”汉恩如遇救星,“你们可来了。请带上我一起去吧!”

“带你? 你去干什么?”

“我是学院的研究助手,恩师奥勒特已经失踪了好几个月,听说…听说是与地下室的怪物有关呢!”

“哦! 咦,那你为什么不下去呢?”

“这个嘛……”汉恩嗫嚅道,“呃…呃…听说那些怪物…咳…咳挺可怕的…所以…”

“没问题!”莱娜打断了汉恩的话,显得很兴奋,“我带你去,只不过……”她晃了晃一根手指,“100 块钱!”

“啊! 这就要钱哪!”汉恩虽然嘟嘟哝哝说个不停,可还是掏出了钞票,随众人一起进入了地下室。

地下室里果然阴森恐怖,一路斩杀怪物前进,眼看追到了地下室的尽头,一头巨大的母兽出现在他们的眼前:

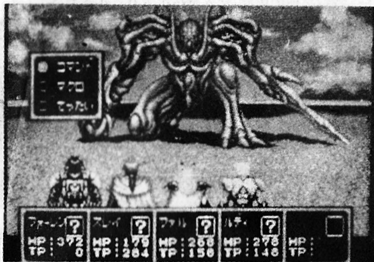
“干掉它!”

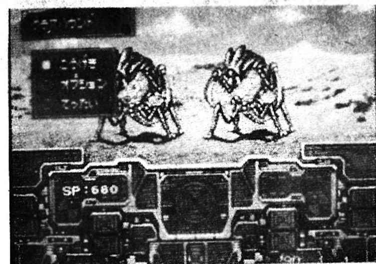
众人也不废话,冲上前七里咔嚓一顿乱砍,那母兽正专心致志地孵化小怪物,毫无还手之力,几个回合下来就一命呜呼了。

“咦,这是什么?”汉恩在母兽的背后发现了各式各样的培养瓶,“里面还有胚胎呢!”

“好象是用来繁殖什么的吧?难道……难道说学院里一直秘密地养着这些杂种?”莱娜满腹狐疑,“不行,得快去找校长!”

原来,玛塔法最近怪物频频出现,为彻底调查其来





源，学院派出了老教授奥勒特为首的调查队。令奥勒特大为吃惊的是，他们居然在怪物的发生地找到了古代超文明的遗迹！看来这些小动物与古代文明也有些关系，于是调查队便采集了些样本回来培养，然后马不停蹄地奔赴遗迹进行开发。

"可这一去就再没有回音"，校长说到这里一脸的无奈，"等我再带人赶到那儿，所有的人已经被杰奥变成了石头。"

"杰奥"！莱娜一惊，"黑暗的魔法师?!"

"对，就是他，他还威胁我不要再调查古文明的遗迹，否则也要遭受石化的惩罚，所以…所以…我只好……"

"还说什么呀！莱娜，快去救教授吧！"汉恩再也忍不住了，一把扯住莱娜。

"哎，慢来慢来。一五一十，二五十五……"莱娜面有喜色，"好吧，给三百块钱吧！"她晃了晃三个手指头，"少一分也不行哦?!"

"三…三百元?！真是贪心的女孩啊！"汉恩心痛地找着钱包……

三人出城北上，在流沙旁的玛伊鲁（マイル）镇稍事休息后，来到了遗迹所在地——赛玛镇。可是，展现在他们面前的，竟是死气沉沉的石头！看来校长所言不假，这个村已完全被石化了！

众人赶紧冲入山后洞穴中，在山洞的尽头的门前，发现了亦化为石头的奥勒特教授。

"看来是中了古代的咒语，没想到现在还有人会用。这个杰奥倒是不简单哪！"莱娜自言自语道。

"他们有救吗？"汉恩紧张地问。

"嗯，用一种叫做'阿拉沙林'的药大概可以。那药…好象在毛尔加姆（モルカム）村有人知道……"莱娜回忆道。

"好吧！那快走吧！"汉恩转身要走，突然一只纤纤细手扯住了他，是蒂娜！

"喂，没有500块不行哦！"

……！

毛尔加姆村在赛玛的南方。第三人赶到时，村庄已化为一片废墟，只有一个白衣人默默地站在那里，神情极为沮丧。

"看哪，是老朋友斯林哪！"莱娜兴奋地招呼他，斯林瞧见老熟人，也是十分激动："呀！原来是你们……"

莱娜把事情的经过大概地说了一下，说到"阿拉沙林"时，斯林笑了"原来你们找这个啊！这药可不在这儿呢！"

"那，那会在哪儿呢？"

"在特纳村民的手里，呃，从这儿往东，向北穿过山洞……"

特纳村前的山洞。众人费尽千辛万苦才来到这里，却不料洞口已被一块巨石挡了个严严实实。

"妈的，怎么有这玩艺！"鲁蒂有些恼火。

"也许是用来防备杰奥的吧……好啦！你们让开，看我的！"

斯林排开众人，祭起火焰魔法（フォイエ），只见火球到处，岩石顿时粉碎！

"好啦！道路畅通啦！"

"就这种东西，还想用来防杰奥？…"

特纳村中住的都是玛塔法的土人，样子长得怪怪的，令鲁蒂分外好奇，当问及"阿拉沙林"时，村民便叫他们去找多林老爷爷："那个老头，知道的可多啦！"

来到老爷爷的帐蓬中，大伙终于见到了久负盛名的多林。

"咳，孩子们，你们到底想知道些什么秘密呀？多林老爷都能告诉你。"

老爷爷一派智者风范。

"真的吗"您什么都知道？"鲁蒂好奇地问。

"那当然……比如说吧，莱娜手中的飞刀为什么那么锋利，这个秘密你想不想知道？"

"当然想！"

"啊，当然……不过既然是秘密，怎么能跟你说呢？嘿嘿嘿…"老爷爷狡黠地眨着眼睛。

鲁蒂差点没气得厥倒，大声叫道，"好啦！我不想知道！"

"那么洞口大石头的秘密呢？"

"没兴趣！"

"啤……那你想不想知道'辣手'莱娜的三围是多少？"

"这个嘛，倒还不错"

"嘿嘿…上围嘛，是88……"

莱娜听到这里再也忍受不住，跳起来对着多林就是一记耳光。老爷爷痛得跳了起来："对不起，莱娜女侠！开开玩笑嘛…"

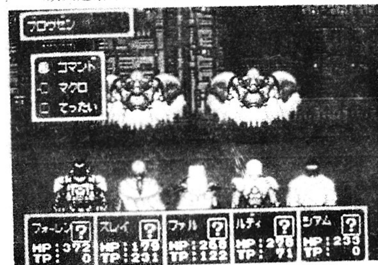
"开你的大头鬼！"莱娜又要挥拳，斯林赶快出来打圆场："老朋友，你这个脾气怎么老是改不了……莱娜，算了算了，看在多林和我多年交情的份上，别再计较啦！对了多林，"他又转向老爷爷，"你那盒'阿拉沙林'放在哪儿了？我们有急用呢！"

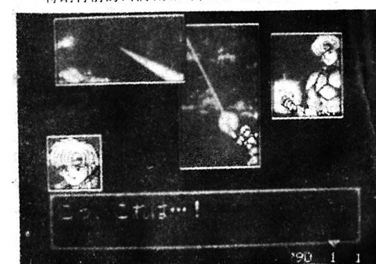
"那东西啊…我扔在仓库的地下室里了，巴克！"老爷爷唤过一旁的青年，"你带他们去吧！"

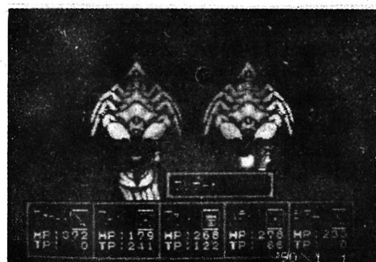
"好了，引荐任务就此完成，莱娜，告辞了！"斯林说着退出队伍。

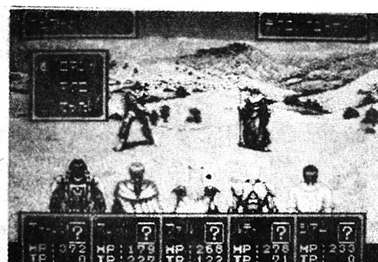
"什么，你要走？……"鲁蒂非常惊讶，莱娜也非常失望"这么快…就走了……"

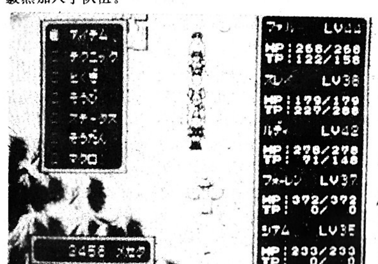
斯林不再说话，扬长而去。热血青年巴克，为报家仇，毅然加入了队伍。

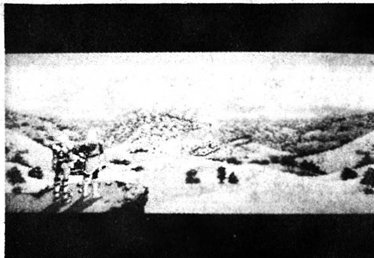












四人很顺利地取到了阿拉沙林，又飞快地赶到了赛玛村。真是不用不知道，草药真奇妙，村民身上的咒语被解除了，奥勒特教授也从石像中挣脱了出来！

“啊，总算完成一件大事了，鲁蒂！”莱娜叫上徒弟，来到已是人来人往的集市，“我们好好休息两天吧，买点东西补补，这次可赚了不少钱呢！……汉恩，你怎么样？”

“我吗？回学院吧！还得做学问，写论文……好多事哪！巴克，你呢？”

“去找杰奥，既使是我一个人，也要报仇……”

众人商议已定，正打算各奔前程，突然市场中一场嘈杂，村民纷纷逃窜。“不好啦！怪物！怪物又出现了！”

四人赶到洞口，果见一巨型怪兽正在肆虐，一阵砍杀过后，终于将它斩为了肉泥。

总算太平了…不对呀！如果说怪物是从遗迹中出来的，那么教授……”

“是呀！教授还在洞里呢！那不是很危险吗？莱…莱娜大侠！”汉恩可怜巴巴地叫住莱娜“这个忙……”

“行啊！我帮！”莱娜显得很爽气，“不过，这次是1000块钱喽！”

“天哪！简直是吸血鬼！”汉恩的脸都变了色，“难道你在筹集婚资吗？……”

四人充实了装备后，杀入了洞底深处。万万没有想到的是，里面竟然是一个高度发达的科技基地！道路四通八达，到处灯光耀耀，把大伙的头都转晕了，幸好基地中留有不少古代超文明的武器，使莱娜等觉得迷路也不至于太亏……

终于来到中央控制室，在这里除了奥勒特教授外，还见到了一位少女，她自称法儿。

“法儿？”莱娜犹疑着”，指了指少女的耳朵，“你是什么人，怎么会有这种小妖精似的耳朵？”

“哦，我是巴奥普拉特人——也就是所谓的人造人，是一千年前的生命工程学的产物。大概就是你们所称的‘古代超文明的结晶’吧！”法儿转向面前巨大的控制台，“本来我一直沉睡着，可是‘希得’把我唤醒了。‘希得’还告诉我，你们这个星球的生态环境已受到了不小的破坏，星球控制系统也开始混乱了……”

“希…希得？！”鲁蒂听得一头雾水。“他是什么人？”

“他呀，就在这里。”法儿伸手指向控制台，“这就是希得，在基地的管理电脑。”

这…这是人工智能啊！”奥勒特教授看着这一切，也不敢相信自己的眼睛。

“你说的没错，教授”从深邃的基地深处传来希得苍老的声音，“可是，近来这工厂也开始有混乱的迹象。如果再任由这些怪物胡作非为下去，恐怕连我都无能为力了……”

“那…那怎么办？难倒要把星球的控制系统全都关闭掉？”莱娜也显得分外焦急。

“瞧你出的鬼主意！”汉恩埋怨道，“关闭系统后，整个玛塔法不都完了吗？”

“莱娜说的不错，现在也只有这个办法可想了，环境再这样变化下去，整个星球也一样是毁灭。倒不如关闭系统，还有一线生存可能，只是……你们必须找到费莉娜！”

“费莉娜！”莱娜头都晕了“她又是谁？”

“她是唯一能关闭星球控制系统的人，只是很不幸，她已经被杰奥抓走了……”

“杰奥……又是这家伙…他在哪儿？”

“在他的城堡——‘杰奥之足’中。”

“杰奥之足？”莱娜想起了在流沙的对岸看到的城堡，“那可要走很长的一段路呐！事不疑迟，我们快动身吧！”

“呃？”汉恩觉得奇怪，“这次你免费了？”

“住嘴，汉恩！”

四人来到遗迹之外，正与教授分手间，突然身后传来惊天动地的爆炸声，一团火光直冲云霄！

“是希得啊…他为了消灭基地里的怪物，自我牺牲了…”

法儿悲叹道。

“好了法儿，别再叹气了，你不是继承着希得的意志吗？走吧，去实现希得的遗愿，那才是最好的纪念呀！”莱娜劝住伤心的法儿。

“是…是的。莱娜女侠。”法儿哽咽着，最后望了一眼身后的火光“我们…去吧…”

因有流沙相隔，众人只得从北方过桥，再往南方兜过去。在桥梁附近的那鲁村，村民告诉他们不久前天上掉下了一块好大的陨石，把村里的建筑也给震坏了。莱娜心知有异，连忙率众人赶到陨石坠落之地，果不出所料，这块陨石也是和“古代超文明”差不多的机件！

“这…这是千年前从巴鲁玛星逃出来的宇宙船啊！”法儿在中心控制室中忙碌着，试图与飞船的电脑对话。

“巴鲁玛，那不就是一千年前爆炸的那颗星吗？”鲁蒂

大惑不解，“那逃出来的人呢？”

“让我看看……”法儿继续查问着电脑档案，“根据航空日记，他们虽然在爆炸前逃了出来，可是却没逃过冲击波……飞船也被毁了一大半……上面的人全部都死绝了。只有电脑，依靠永恒电源维持着……飞船一直被吸引在玛塔法的轨道上，逐渐与空气摩擦，轨道也越来越低，一直到坠落。”

“那，那巴鲁玛人不是全灭了吗？”

“没有，当时逃离巴鲁玛的飞船有十几艘……有的降落在玛塔法和星系中别的星球上，有的则飘离在星系以外……”法儿抬头望着天空，幽幽道：“不知道他们在宇宙的哪个角落流浪着呢……”（“梦幻之星Ⅲ”的故事即在其中一艘飞船上发生）。

众人默默走出了飞船，来到了艾特城。这儿是莱娜和鲁蒂的家乡，村民们和她俩都很熟，热情地打着招呼。

莱娜带着大家到自己家中住下，添补了些新的武器和道具，整束出发。他们从艾特城边的山底下穿过，来到了卡达利镇。这儿是受杰奥邪教影响最重的地方，人民都好象发了疯……

终于看到了杰奥之足。在府楼的正中通道前，大伙止住了脚步，法儿想上前关闭电网开关，到地下城去看个究竟，可怎么摆弄也无济于事，只得放弃再说。大伙一鼓作气往上冲，干掉了杰奥的心腹裘沙，救下了被架在墙上的费莉娜。

“你们是…”费莉娜好奇地问道。

“我是鲁蒂，这是我的老师莱娜。”鲁蒂抢着作自我介绍。

“哦，是‘辣手’啊！谢谢你们了…我是费莉娜，是星球系统的管理员。”

“费莉娜，我们要把系统全部关闭”莱娜焦急地问“你能帮助我们吗？”

“她帮不了你们啦！”一阵狂笑打断了谈话。

众人闻声一楞，回头看去，只见杰奥驾着白雾缓缓现身！

“游戏结束了，孩子们。”杰奥眼露凶光，“来吧！全都投向我唯一的黑暗之神吧！”说着，他缓缓张开双手，黑暗之神的影像渐渐在他身后出现。手指间忽地腾出了一股魔焰，大有吞没一切的架式。

“大伙一齐上啊！”

莱娜招手一呼，大家齐头并进，各操家伙，施展出平生最强的技艺，斩向杰奥……

“哈哈哈哈，就凭你们这武艺，还想战胜我？我是永不言败的，魔一法一防一护！”杰奥狞笑着念动咒语，众人强有力的攻击顿时化为无形！

“哦，天哪！”大家被眼前的情况吓呆了，纷纷停住了脚步，“我们该怎么办？！”

“你们去死吧！”狂吼间杰奥猝然出手，一道强有力的闪电直奔鲁蒂而来！

“危险，鲁蒂！那是‘黑暗波动’！”莱娜眼看魔王使出了最强的杀手，再也顾不得一切，飞身上前，一把推开鲁蒂……“啊——！”

黑暗波动没有打中鲁蒂，却全部被莱娜用身体承受了下来！她只低低地叫了一声便晕了过去……

“莱娜！”鲁蒂不顾一切地奔上去，抱起自己的老师，汉恩一把拖住这师徒二人，和法儿一起拼命往回撤，身后只传来杰奥的狂笑声……

一行人辗转来到哥拉布镇。汉恩的女友是此地的一位乡村教师，大家安顿好莱娜，却怎么也想不出个办法。

“难道，难道就这样算了吗？”

“斯…斯林……”病榻上的莱娜发出了低低的呻吟，鲁蒂等连忙围了过去。

“斯林？哪个斯林？”

“斯林…他知道一些对付…对付杰奥的办法，快…快去找他…”莱娜嗫嚅着，又晕了过去。

“斯林？可这家伙上次一别，就不知道去了哪里。”鲁蒂愤愤道。

“听说好象去了拉迪亚塔（ラテアの塔），和多林老爷爷在一起。”汉恩道。

“拉…拉迪亚塔？我记得去那儿要穿过一大片流沙，我们怎么过去？”

“也许可以飞过去。”汉恩揶揄道。

“别开玩笑了”费莉娜忽然道“我们可以用沙地飞车。”

“沙地飞车？”

“那也是属于古代超文明的一种武器，有了它任何流沙都不用担心。”费莉娜接着道“我记得，它好象就藏在南方的机械中心里……”

“别说了，快走吧！”鲁蒂抓住费莉娜就要往外走，汉恩伸手拦住了他：“那我呢？”

“汉恩，莱娜需要人照顾，我想，你精通医理，就……就拜托你了！”鲁蒂恳切地说道。

“这……”

“求你了，汉恩，我们一找到斯林就马上回来！我保证！”

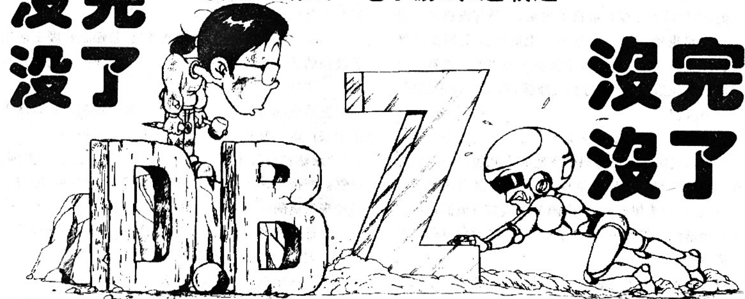
（第一部完）

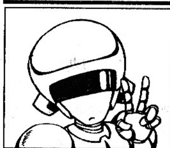
请看下期连载

责任编辑：无类

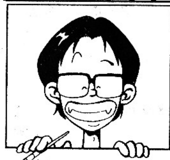
没完没了 DBZ 没完没了

〈漫画·动画·电子游戏〉连载之一





文/XYM　神经质的家伙，GAME 的疯狂爱好者，毫不起眼的冷面人物，通常按程序办事（机械故障时例外）。



图/W·D　好色之徒，反映迟钝的 GAME 初学者，能讲出一大串“大道理”的“小老头”，常抱怨“世事不平”。

一股《龙珠》之风，由东向西，席卷整个中国大陆，竞相连载，而大风之前早已有踏过的足迹，却无人知晓？面对来势愈来愈猛的热潮，道声：没完没了的《七龙珠》。

鸟山明绘制的《DRAGON BALL》至今为止在周刊少年《JUMP》上连载已近五百回，历时长达十年，想象一下，《DB》第一回连载时，现在二十岁的青年那时只有小学两年级。

早期的《DB》踏袭《天才博士＆机器娃娃》（又名阿拉蕾）的喜趣路线，受到许多少年读者的喜爱，漫画单行本多次突破集英社的最高记录。借着《DB》的热潮，东映动画在漫画出版两年后推出《DB》的三部剧场版（指在电影院公映的动画版本）。在影片中，主人公动感十足地出现在观众面前，再度轰动日本。《DB》漫画流入我国较晚，然而在漫画之前，《DB》的足迹早已踏上了中国大陆。

FC 的《神龙之谜》不知大家是否玩过，这应该是日本游戏软件商为《DB》制作的第一个 GAME 了。在大陆上《DB》漫画出现前，《神龙之谜》便出现在了游戏软件市场。因为是由原作而制作的游戏节目，有个充实的故事内容服务于游戏，《神龙之谜》明显具有早期的动作角色扮演类游戏的特征。在国内市场上，由于没有相对应的漫画存在，这个游戏没有引起太多人的注意，销售量远远不如赤色要塞等游戏，而那些魂斗罗高手们看见自己操作的悟空被兔子团首领变成胡萝卜时，他们的下巴就快把脚下的地板给砸穿了，笔者也曾经因为寻找不到黑绸军的吸血鬼的弱点而大骂“天杀的”。现在一想，只要看过那段故事情节的玩友，即使不懂日文，也可轻松过了那个以往使玩友们挤尽脑汁的“难关”。

漫画《DB》中的人物随着漫画连载的时变推移，在年龄上也呈现相应的变化，这种安排方式在日本漫画中也

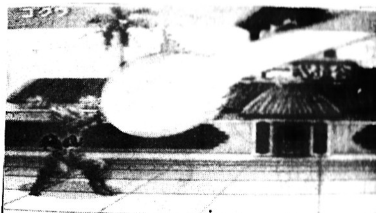
十分的罕见。试想一下，自己幼年看的漫画主角直至我们青年时仍旧保持原样，“啊！自己长大了，成年了！老了!!不中用了!?”而悟空却随着同龄的读者一起长大，甚至结婚有了孩子。于是，青年们喜爱悟空，少年们喜爱悟饭，他们与我们一同成长，我想这是《DB》拥有广大读者的一个原因吧。

随着《DB》的连载，东映不断推出新的剧场版，OVA

（家用动画影带）、TV 版的动画。但在制作时，东映却未将原件照搬不误，在秉承集英社少年 JUMP 的“友情、努力、胜利”三大主线的前题下，将剧情作了改动（其实在早先推出的三部剧场版中早有这种迹象），为了区别与原作的的区别，在“BALL”后加了英文字母“Z”成为《DBZ》（Z 也表示最后，究极等含义）。东映这样作的目地是不希望观众有复习原作的感觉，也是观众们多数来自读者，读者们都不希望再度成为读者，今次的目地是要做观众。而这有意的举动，却无意地为游戏软件制作拓宽了道路。

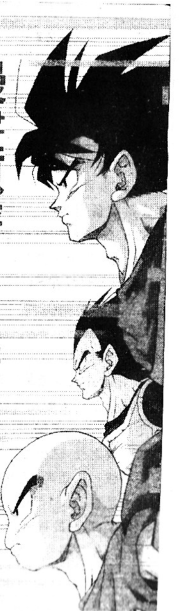
FC 上已推出了好几部《DBZ》，由著名媒体商 BANDAI 制作差不多都是 RPG 游戏了。起初内容上还比较忠实于原作，随着动画《Z》队伍的不断庞大，《DBZ》完全有能力自己策划新的内容。除了保持原来的人物间的关系，内容上与原作完全没有了关系，许多漫画中没有的角色出现于屏幕上。可能由于游戏画面也是种动画形式，BANDAI 似乎感到由动画制作游戏比漫画方便得多，于是，游戏的内容向动画靠拢，一段时间内，游戏内容与动画相一致。而当 BANDAI 积累了更多“经验值”后，“段数”也有相当大地提高，不久便“升职”到有独立制作游戏剧本的能力。自然也就不满足于做东映的跟班，于是就出现了内容既不同于漫画，亦与动画无关的《DBZ 外传》。对于这样的游戏节目，即使是当过读者与观众的玩友，也不会感到缺乏新鲜感。日本的玩家们兴高采烈，中国的漫画游戏市场却一度混乱。由于只有漫画与游戏一并推出，少了《DB》向《Z》发展的环节——动画，一时间《DB》、《DBZ》问题丛生。游戏中某些角色使漫画类晕头转向，而玩友亦无法在漫画中寻找攻关的窍门。幸而一家出版社译制《DBZ》动画式漫画（指将动画画面拍摄下来而安排成的漫画形式）这才使《Z》“危机”稍有平息。

九一年后 SFC 的推出，使《DBZ》游戏有了大显身手的机会。BANDAI 很快推出了《超赛亚人传说》，可惜除了画面质量有所提高，其它方面，差不多是 FC 游戏的翻版，使玩腻味了原来作战方式的玩友大失所望。BANDAI 也有所察觉，沉默了一段时期后，又推出了《DBZ》的游戏。这次游戏类型来了个 180 度大转弯，又回到了对战游

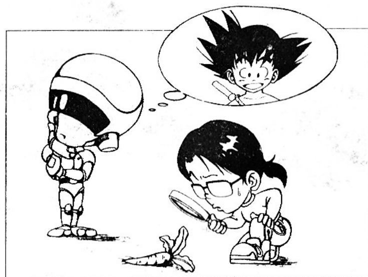


戏的行列，并且采用了新的作战系统；宽阔的作战场地（最大达 16 个画面）华丽的战斗场面，使《超武斗传》一连推出 2 部都受到了好评（第一部亦获得了动作游戏部门第三名）而最近又推出了第三部。除了 SFC，BANDAI 为 MD 也制作了相同类型的游戏对战版《DBZ》，几欲与动画画面并驾齐驱。虽然对战游戏并不象 RPG 游戏有一个完整的故事内容，仅角色来看，以上的几个游戏也呈现出向动画发展的特征。

然而，游戏也好，动画也好，改编也好，自创也好，其真正吸引大家的，却是由漫画所原创有个性的人物形象。这可由玩《DBZ》游戏的玩友多数是《DB》漫画爱好者这点上得到有力的证明，故断然曰：《DB》乃《DBZ》之基石也”。不过，孤掌难鸣，如不是动画及游戏为漫画《DB》所造成的立体化效应，估计《DB》难成现在如此大的气候。不是吗，许多玩友因玩《DBZ》而成为《DB》的漫画迷，而且漫画后期的衰退之际，《DBZ》游戏却越作越精采，故又曰：青出于兰胜于兰。



近年来《DB》与《DBZ》的爱好者们不断增多，漫画书亭，游戏机房，无处不见其两者的身姿，大有压倒其它漫画与游戏的势头。然而，漫画《DB》情节一拖再拖，



设定上亦出现若干牵强之处，若用以往表示战斗力的数值来看现在的人物，那数据该是天文数字了。难怪有的读者说："几年后，该有超 n 次方的赛亚人"。而且不知是因为作者过于繁忙或者其它的什么原因，漫画制作水平亦在不断下降，因而失去许多读者的支持，而故事似乎也难自圆其说了。动画视听率亦受到影响。九二年后便连连后退，败给后来居上的乱马 1/2 等作。与此截然相反的，游戏却一个比一个出色，显出空前旺盛的实力。尽管如此，漫画《DB》依然有其本身的特色，否则又怎能引起读者这般注意力？至于鸟山明先生究竟该怎样为《DB》加上句号，只怕不到那时候，没有人说得出这个答案，而游戏也……

附录　　所有《DB》题材的游戏节目一览

机　种	名　称	机　种	名　称
FC	龙珠——神龙之谜(1986)	SFC	龙珠 Z——超赛亚传说(1992)
FC	龙珠 Ⅱ——大魔王复活(1988)	SFC	龙珠 Z 超武斗传(1993)
FC	龙珠 Ⅲ——悟空传(1989)	SFC	龙珠 Z 超武斗传 2(1993)
FC	龙珠 Z——强袭！赛亚人(1990)	SFC	龙珠 Z 超武斗传 3(1994)
FC	龙珠 Z Ⅱ——激神！弗利萨(1991)	SFC	龙珠 Z——超悟空传(95 年预定)
FC	龙珠 Z Ⅲ——烈杀人造人(1992)	GB	龙珠 Z——悟空飞翔传(1994)
FC	龙珠 Z Ⅳ——天下一武道会(1993)	MD	龙珠 Z 武勇烈传(1993)
FC	龙珠 Z 外传——赛亚人绝灭计划(1993)	PC—E	龙珠 Z——伟大的战士　孙悟空传说(1994)
		IBM—PC	龙珠(1990)/龙珠 Z(1992)

(上接第 24 页)

打算是准备用 ST—V 来取代不久前还在大量使用的 SYSTEM32 基板，也就是说从今以后，如果不是象 VR 战士 2 之类需要用到 MODEL2 基板的超级大作的话，所有的游戏都可以在 ST—V 基板上完成。世嘉这样的做法是有其深远意义的。第一，ST—V 和 SEGA SATURN 大多采用相同部件，因此可以利用 SEGA SATURN 的批量生产来降低成本；第二，因为 ST—V 和 SEGA SATURN 在软件上也是基本兼容的，移植起来将会容易，在 ST—V 上热门的游戏可以立即移植到 SATURN 上去而推动 SATURN 的销售。以上两点也是世嘉次世代战略中的关键之处，这个想法使得从来的业务用和家庭用之间的界线一扫而光，将 GAME 界带入一个新的领域，也许这才是 NEXT LEVEL 真正的含义吧？

好了，世嘉的秘密介绍完毕，按一下 RESET，你就可以继续玩你的超音鼠 SONIC 了。但是记住，你所剩的时间不多了，因为 NEXT LEVEL 的时代到来，次世代的挑战就在眼前！

《电子游戏软件》订阅办法

一、本刊 94 年(双月刊)共出版 5 期(创刊号已售完)，每期 4.50 元。可汇款到杂志社邮购。

二、95 年(月刊)共出版 12 期，每期订价 4.50 元，可汇款到杂志社邮购。亦可随时到当地邮局订阅，请记住邮发代号 82—648。

三、邮购汇款地址：北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》发行部。邮政编码：100009，免收邮费。如需挂号每期加收 0.50 元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅姓名、地址、邮编(在附言栏填清邮购内容)。

四、本刊邮寄迅速便捷可靠，每月出刊第二天即邮出。一次订阅几期均可。期间如对杂志不满，亦可随时要求停购退款。

时空武士

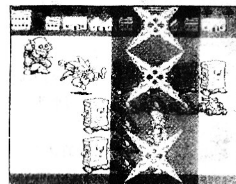
LIVE A LIVE

机种 SFC　**类型** RPG
厂商 SQUARE　**容量** 16M

文/索冰

对史克威尔而言，94 年是大出风头的一年，其中最为自豪的强片首推《太空战士 Ⅳ》，第二位的大作应该就是 9 月份发售的《LIVE A LIVE》了。游戏的流程和战斗多数不算很难，因此本文不做完全攻略，而只就一些重点做一下解说，主要是介绍游戏的独特系统和创造性构思，让更多的读友了解其魅力所在。

《时空武士》的冒险共有九个完全独立又相互联系的篇章，描述了人类历史上各个代表时期和地区的不同生态。为了保证完全不同的风格和故事气氛，史克威尔为每一篇章都请了不同的漫画家和作者来设计人物形象及创作故事。并且在主角的改名系统上也照顾着该剧情的时代和国家，比如原始篇只能用象声词来起名，而西部篇用英文签名等。甚至连指令的光标都随之变化，如功夫篇发生在中国，以熊猫作光标，而西部篇是一把枪，原始篇是一块烤肉。



LIVE A LIVE 的战斗，是以小型 SLG 型式在一块 7×7 格的场地上进行的。基本上只要在战斗中胜利，切换回移动画面时，主角的 HP 便会完全回复。即使紧接着发生下一场战斗也可以精神饱满地去应付。这大大降低了游戏的难度，当然要去和首脑作战仍得通过锻炼提高等级才行。接下来就对各篇逐一作介绍。

原始篇

这是一个"原始人救美"的故事。原始小子波古偶然救助并结识了一名被其它部族当作祭品的女孩，并与之一起冒险去打倒被视为魔神的巨兽。在原始篇中最大的特点是没有任何语言，人们的"对话"均为符号或图形，或借助动作来进行交流。在原始时代人们的嗅觉十分发达，因此按 Y 键可以进行"闻味"这一特殊操作，用以感知猎物或猛兽是否靠近。

幕末篇

接受密令的少年忍者胧丸，潜入野心家尾手院王的城池营救志士坂本龙马。除了营救之外还要做到一个条件，就是：或者如影子一般潜入再撤出，或是杀掉城内所有的人。为达到上述条件之一，最完美的清版方式分为 0 人斩和 100 人斩两种，若要做到 100 人斩必须有一定行动顺序；而为 0 人斩则从一开始就得学会退却，并记住与巡行武士对答时的暗号，当然，要想提升等级可以去找幽灵作战，这样并不算"杀人"。其实杀人不足 100 也可以过关，只是就没那么完美了。本篇主角的特殊能力是隐身术，只要按 Y 键就能在原地消失。

幕末篇的活动场地只是尾手院主的城池，而最主要的方式是在迷宫中行进，所以经常存储进度十分重要。

西部篇

一望无际的荒野上，有一匹骏马在奔驰，骑马的人是那个时代最有名的神枪手山德文·吉特。当他来到赛斯镇上时，故事开始了……

故事中另一位神枪手曼道克，是为追杀吉特而来的。但当两人发现赛斯镇正面临匪帮威胁时，他们联起手来……

虽然是火爆的西部片，但游戏中大部分时间是当天夜里去收集和制造各种工具，并分给镇上的居民。住民们虽然没有战斗力但只要工具分配得当，他们就能在第二天接战前设陷井，减少敌人的数量。做得最好时可以使对方仅剩一名首脑，反之，就得应付十五名强敌，不打败仗才是怪事。

游戏中收集道具时要注意时间的流逝，当钟声响起

八次匪帮就会袭来，所以要尽快做好准备来应付决战。

功夫篇

"心山拳"是一个古老的门派，传至故事发生的年代已有八百年之久。继承拳法精义的心山拳老师年事已高，为了不使拳法失传，下山去寻找有资质的人做弟子。

在游戏中首先要找到三名弟子候选，然后开始把中意的人培养成继承人，这一篇中的 RPG 成分比较浓厚。

现代篇

现代篇是真正的猛片，看上去既不像 RPG 也不像 SLG，如果抛开战斗方式的区别，那么完全就是"街霸"型的对战游戏。从头到尾没有剧情，只有一对一的格斗！

主角高原日胜是一位年轻的现代格斗家，为了实现"最强"的梦想而向世界上的七名强者挑战。他认识到自己的格斗技远未完善，因而与那些强者战斗时不仅要打倒他们而且要学会他们的必杀技。要快速领悟对方的必杀技真髓并学会它，方法就是——用身体去承受！

因此，学习招式也是现代篇的目标之一，被对手的必杀技击中后就能学会那一招。而且也许可以用来克制其他高手，所以选择交战对手的顺序是过局的关键。每赢得一次胜利后可不要忘记存贮，不然很容易前功尽弃噢。

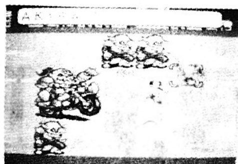
SF 篇

有人把"SF 篇"解释为超任(SFC)篇，但笔者认为解释为"科幻篇"更合适。故事发生在一艘航行中的宇宙飞船上，而主角正是在这艘飞船上诞生的，戴着帽子和眼镜，形似球体的机械人基普。

SF 篇是比较典型的冒险节目，基本上只要靠正确选择指令即可过关。在移动时是完全不会发生战斗的，不过在休息室的游戏机上可以玩到"史克威尔队长"这样的游戏，当然游戏中作战方式与其它篇是相同的。

虽然除了最终要打倒电脑魔王之外不会遇到战斗，但也并不表示能一帆风顺的前进，因为在船上要启动很多开关，万一按错了一个钮也许会有掉进宇宙空间的危险。所在在本篇中经常存贮也是一件要注意的事。

近未来篇



AKIRA 是一位拥有超能力的少年，幼年时他的父母被不明组织杀害。而在多年之后的今天，他又被卷入一场新的风波中，与他的朋友——卖烧饼的铁拳热血男儿无法松一起与恶势力作斗争。

近未来篇是比较典型有着感人剧情的传统 RPG，在游戏中要经常拜访寿古董店的老人发明家藤兵卫，他会给你很多帮助，最终目标是让古代的机器人布里吉大王复活，并驾驶它与头目作战。游戏中的特殊操作是按 Y 钮便可以使用的读心术。

中世篇

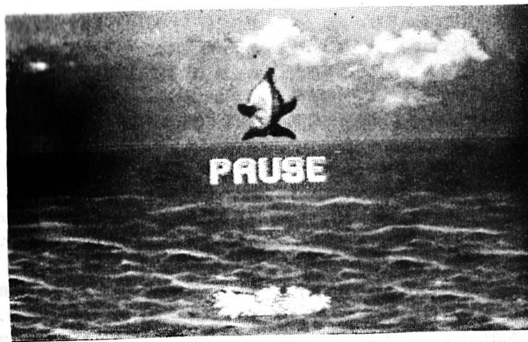
全部完成上述七个剧情之后就可以进入这一篇。主人公是中世纪的剑士欧斯迪特，在故事中还会出现魔法师、骑士和僧侣等职业的伙伴。主角为了讨伐魔王拯救公主而踏上旅途。

与它的剧情设定相同，中世篇在冒险的方式及队伍的组成方面，无不让人感到它是最标准最正统的 RPG。在系统上没有任何特殊之处，但是在打倒"魔王"之后，主角却对于人类所代表的"正义"产生了疑问……

最终篇

让人热血沸腾的最终篇终于出现了，在这一篇随着选择的人物不同，会进入两个截然不同，甚至可以说完全相反的情节：若选择前七位勇士之一，要从其余人物中找到三个同伴及各自的迷宫，找齐装备提高力量之后，一齐向魔王挑战，(因此本篇也称"集结篇")；而选择欧斯迪特时，目标竟然是为了向伪善而丑恶的人类复仇而战斗！这时的任务是去打倒前七个主人公，恐怕这样大胆的构思在 RPG 史上还是第一次吧。不过，结尾共有四种，想见到完美结局画面并不简单。

责任编辑 GOGO



海豚历险记 Ⅱ

厂商 SEGA **类型** ACT **容量** 16M **机种** MD

文/林松

ECCO 这条活泼可爱的小海豚，肩负着重大的使命，在优美音乐声中，再一次和玩家们一起畅游。在醉人的景色中，从小岩礁出发，途经北极圈到海底都市"阿特兰提斯城"，甚至还到其他星系的"惑星"人，最终打败敌方生命体——丑恶无比的"旋涡皇后"，帮助朋友们重返家园。

与一代相比，它的画面更细腻，内容更神秘。虽然是 ACT 类游戏，但其融入了 RPG 类的要素，在大部分版面必须揭开一系列的谜底并找到宝物或完成的任务之后，才能过关。同时，本次历险增加了难度选择，即在开始时，如海豚从前方出发，各关的基本难度较低；若从上方有两个海螺封锁的出口出发，则各关的基本难度相对高一些。但在历险的整个过程中，难度不是一成不变的，该节目根据你目前的过关水平，自动调整下面各个关次的难易度；而难度的高与低，还会直接影响到历险所经历版面的多与少，难度较高时，版面可达 32 关之多(是否仅此而已，还有待于诸位玩家高手验证)，难度较低时，则某些版面需待你提高水平之后，才可见到。因此，你每次闯关时，所经历的过程会有所不同。这一点还是由玩家们自己体验吧！因该游戏在国内出现的是日版，为方便国内玩家，以下特作简要介绍。

(一) 操作介绍

(1) 十字键：控制海豚八个方向游动

(2) A 键：①基本功能是发波。用于朋友间会话；在 3D 立体版面中以及陆地上，用于打击敌人；在去其他星系的路途中，还可平息令人讨厌的旋涡。②连续按两次 A 键，可发出超强声波，击碎敌人(鲨鱼及章鱼须连续多次打击，方能消灭)，该功能仅在吸收了所在版面中隐藏的超强声波圈后有效；③按 A 键不放，一直到看见所发出的声波反射回来为止，可映射出地图，在迷宫般的海底世界中是必不可少的，要注意随时应用。

(3) B 键：用于控制海豚撞击消灭敌人及啄食小鱼恢复体力。

(4) C 键：控制海豚在水中快速游动，在陆上为跳跃；当小海豚羽化成海鸥时，可控制她展翅飞翔。

(5) START 键：暂停。

(二) 宝物介绍

(1) 水晶石：①可为海豚提供神秘的能量，用以清扫前进途中的障碍；②能给海豚提供各种有关的信息；③直接为海豚打开封闭的通道口；④有的可使海豚处于无敌状态；⑤发散出的小星可为海豚指引前进的方向。

(2) 超强声波圈：可同时往四个方向发出超强声波，消灭敌人，小海豚得之如虎添翼。

(3) 魔球、在不同的版面触之，可使海豚变化成海鸥、水母、鲨鱼等，使游戏更加精彩有趣。

(4) 红白球：可为海豚打开通道口的封闭物。

(5) 悬浮水珠：在海豚飞跃上空中岛屿时，发挥重要作用。

(6) 蓝白圈：是 3D 立体版面的通道口；在 3D 立体版面中，蓝白圈的收集是必须的。

(7) 旋转星圈：可帮助海豚清扫前进途中的障碍，但是它存在时间有限，时间一过自行消失。

(8) 记忆水晶石：向它发波后，会改变形体，立起来时可以从此续关。

(9) 移动的石块：可帮助海豚清扫前进途中的障碍。

(三) 有关海洋生物介绍

(1) 五彩斑斓的海底小鱼是海豚的食物，可补充体力，其中的蓝灰色小鱼更是为海豚在某些版面中过关立下了汗马功劳。

(2) 鲸鱼及大蓝鲸是海豚的好朋友，她们不仅会为海豚提供信息，还会帮海豚清扫前进途中的障碍。

(3) 飞豚能带海豚飞到神秘的地方，在各版中碰到她，可带海豚在天空飞翔，帮助海豚过关。

(4) 金黄色的海龟将帮助你顺利穿过汹涌的暗流区。

(5) 其它海豚亦会给你意想不到的帮助。

(6) 各版中的敌人有水母、鲨鱼、海五星、刺海螺、螃蟹、海刺球、海蛇以及许许多多不知名的美丽的海洋生物。当海豚以撞击的方式消灭他们时，如果他幻灭成小星点，"铮"的一声，被海豚所吸收的话，那么在本版中将不再出现，除非你未能过关，从头再来。

(7) 碰到机械蚯蚓会大幅度削减海豚体力，但它可用来清除前进途中的障碍。

(四) 重要版面介绍

第一版 水晶源

当海豚顺利通过第一个 3D 立体版之后，首先到达水晶源这里。该版地势构图很简单，奥秘在于海底沉船左边舷上一眨一眨闪动的小星处，把四水晶石都推到该处，它们会自动合成一块水晶石，吸取其中的神秘能量之后，你就可以击飞堵在通道口的石头过关。

第二版 断层

如果你玩过 I 代的话，通过这关是很容易的。在道上你可找到一块可移动的石头，推动它清除两道障碍(难度较低时无一道障碍。以下简介均按较高难度关次的内容为准，不再一一说明)之后，突然发生了巨变，整个海底地动山摇，石块纷崩，在 I 代中阿特兰提斯传给海豚的超级能量也聚然烟消云散了，你又恢复原状，在水下必须依赖空气生存。

第三版 双潮

超强声波圈在本版左边的洞穴中第一次出现，先吸取它，而后从版面右下方下去，寻找水晶石吸收能量，即可开启左边通道口的水晶石，此时不必急于下去，应回水晶石处再次吸收能量，以备后用；然后，从左方通道下去，顶着金色的小海龟，下潜到底，往右开启前方的水晶石，游到尽头。这时，神奇的飞豚出现了，带小海豚通过时空隧道，到另一个更为神奇美妙仙境般的区域，在多彩的天空中自由自在地遨游。本版共有四块水晶石，右方空中岛屿里的水晶石可用来开启海底左边洞穴的石封，其中所隐藏的水晶石可在短时间内打开右方洞穴口的水晶石锁，此时屏幕上会出现一个金色的小圆点，赶快抓紧时间进去吸收水晶石的能量，并返回，一旦圆点消失，水晶石锁将重新闭合，你可别被关在洞穴中。过关的出口就在最右方的彩色管道上。

第五版 天潮

这时，小海豚已经来到了天空的管道之中。管道断断续续，曲曲折折，而且在不断地快速移动，管道之中还有许多另人讨厌的旋涡，虽然发波能平息它们，但过关的关键还在于你的操作技术。

第六版 麦达莎之管道

在这看似静止平静的管道中，仍然潜伏着危险，一只鲜红色的巨大水母在你上方把守着，如若碰上，非常惊险刺激。毫无其他办法，只能胆大心细，避开它快速闯关。

第八版 空中岛屿

这一版的最后通道出口在最上方的第五个空中岛屿处。当你在左边的海面上，发现悬浮的水珠时，腾空而起，连续快速地发波击打水珠，激溅的水珠会把海豚弹到更高空的另一水珠处，此时仍须不停地发波，以便击打第二处水珠，将海豚弹进第一座空中岛屿，熟练掌握此技巧，继续往上弹跳，即可过关。注意在海豚腾空击打水珠时，别按十字键，否则会影响海豚的弹跳方向。

第九版 翼翅

神奇的魔球从这版开始出现了，碰到它以后，小海豚会羽化成海鸥，你可体验一番在明媚的天空中翱翔的感受了。当然危险并没有过去，空中不断落下的石头，虎视眈眈的老鹰，都在阻止你飞越右边的高岭。飞越过去以后，回水中变回原身，往左钻进蓝白圈，进入第二个 3D 立体版，钻过 12 个蓝白圈即可。

第十版 鹰之海湾

巍巍高岭把海洋截成三个区域，每个区域的海面均有魔球。本版的关键仍是变化成海鸥，躲避空中的老鹰及石头的袭击，通道口在右边区域，左边区域里隐藏的水晶石中的能量可以开启通道口。

第十一版 阿特兰提斯洞穴

在通往阿特兰提斯洞穴的途中，有两块碎成两半的水晶石，把它们拼结完整后，可获取能量；机械蚯蚓把守在右边的洞穴中，推动它除障；当你进入阿特兰提斯洞穴时，发现阿特兰提斯已经失去原有的美丽，仅剩下一串苍绿色的空壳了。原来阿特兰提斯被敌方恶魔所击败，所以它传给海豚的超级能量消失了，现在它急需你的帮助。它被击败时，有一条鲸鱼在现场，现在只有找到它才能解开这个谜。从阿特兰提斯身体中部的空档穿过去，在它的下方有一个魔球把海豚送到鲸鱼的家园。勇敢的小海豚深入险境，救出八条小鲸鱼(每次可救两条)，送回母亲身边。母鲸对你感激不尽，告诉你前进的方向，并让一条小鲸鱼作为向导，带你到海底最深处的出口旁，为你打开通道口。当小鲸鱼吹响口哨声时，是提醒你赶快跟上，否则就要将你甩下了。

第十二版 石之迷宫

本版地形复杂，险象重重。可先从左方的通道下去，顺利通过海刺螺把守的通道，推石块往下开道，继续下潜，找到旋转星圈后，推动它打开右上方的封口，游到下部急流汹涌处，顶小海龟下潜，撞碎左右的海螺封口，隐藏在其中的水晶石可开启其上方洞穴的封口，而上方洞穴中的水晶石则是开启其右方通道的洞穴封口，来到右方通道洞穴中，获取水晶石能量，用以打开其右上方的海

螺通道，穿过去以后，往右又是一处急流汹涌的洞穴，欲获取其最深处隐藏的水晶石能量，需以旋转星圈打通三道障碍方可。获取后，出水面往右越过岩礁，迷宫的出口就在其下方。

第十四版 黑暗之海

在黑暗之海中，发波可以照亮四周。你所要找的鲸鱼就被困在这里，在你救出它的孩子之后，它会告诉你有关阿特兰提斯的详情。原来阿特兰提斯的身体是由两串彩球组成的，它在与敌方恶魔激战时被打散了，散落到各处，而且其中两个被恶魔带回老巢去了。你现在的任务就是去拯救阿特兰提斯。

第十五版 麦达莎之孔

本版捷径是：从起始位置急速前进到右面尽头，获取水晶石能量后，快速回游，因水晶石四周的气体会急剧消耗你的空气，碰到左面上方的魔球，变成水母，上游到水面，变回原身，往右越过岩礁，开启通道口，即可过关。

第十六版 入门之道

往右越过两座岩礁，钻入蓝白圈，通过第三个 3D 立体版，到达另一个全新的区域，这是通往囚禁阿特兰提斯洞穴的必经之道。过关的水晶石和一条海豚被一道透明的屏障封闭着，如何才能获取水晶石的能量呢？其秘密就在于你引诱里面的海豚击穿屏障。当你找到一条很不起眼的青灰色小鱼，并把它推到屏障前，问题就迎刃而解了。

第十八版 洞眼

这一区域有 24 个彩球，每带回两个彩球可开启一块水晶石。记忆水晶石在这区出现，向它发波后，会改变形状，立起来时可以从此续关。

第二十三版 月亮湾

月亮湾的景色很有点朦胧美，但千万别陶醉，在你以水晶石开启两道铜封，到达右下方的洞穴之前，注意古铜色龙虾的袭击，它会把你抓走关到龙虾城中。到达海底右下方的洞穴之后，来了两只古铜色龙虾，把你抓走，囚禁在太空管道城中。这又是一个全新的区域，过关难度挺大，需要提醒的是，第一道铁封，需以水晶石的超强能量打通，中间两道钢封，可发波吸引红白魔球打开，最后出口的钢封，由位于太空管道城左部上方的水晶石开启。

第二十五版 万有引力区

这一区域的管道之中，急流汹涌，无法前进。你只能游到管道之外一试，因为这是在万有引力区，能吸住你，所以不致从太空摔下。

第二十六版 炼球

恶魔抓走的两个彩球正是被囚禁在眼前这个紫色的大魔球体中，先切断紫色大魔球的给养，在它垂死挣扎的过程中，注意别让它挤死。救出彩球后，它们把你送回阿特兰提斯身边。你终于拯救了阿特兰提斯，它又把超级能量传给你——你的波已具有攻击力，在水中也不再依赖空气生存了。阿特兰提斯把你送回月亮湾，找敌方生命体的首脑决一死战。在攻入敌方城池时，应先在入口处的记忆水晶石处记忆一下，以防不测。

第二十八版 旋涡皇后

"旋涡皇后"还在吞吞吐吐，不停地制造新的罪恶。可在它两边的缺口处藏身，乘隙发波，将它击毙。朋友们获得了解放。此时它们的兴奋和感激之情是难以抑制的，精彩的表演让你耳目一新。但游戏并未完全结束。

第二十九版 归途

通过第五个 3D 立体版，前往海底都市，寻找时空转换器，帮助朋友们穿过宇宙，返回家园。

第三十版 尾声

本版的两个提示：第一，有十六块方砖组成的障碍，表面生长着一种不知名的黄色生物，每撞击一下方砖，它们会消失或生长，当十六块方砖表面都长满了这种黄色生物，方砖就会自动合成一块，打开通道。第二，透明屏障仍需以青灰色小鱼为诱饵开启。

第三十一版 鱼城

在这里你会变成一小群美丽的小鱼，当你体力下降时，应及时靠近其它小鱼群，以恢复体力。

第三十二版 永恒之城

时空转换器就隐藏在这版的蓝白圈中，千万别惊动城壁上爬动的奇怪生物，否则会让它挨死，但它会抬起堵住通道的石柱子，你应注意与它保持距离，静悄悄地跟在它后面。

时空转换器终于找到，你的使命终于胜利完成。ECCO，好样的，你的名字传遍整个宇宙！

附各关密码：

1. WPHSAAFB	2. OPHJTFZA	3. CTERZZYA
4. OBAFCYCB	5. KBZLCYCB	6. GJMIRLYA
7. YWJJUMYA	8. UQZBMCEB	9. IAACAZXA
10. YKZRVPDB	11. SNRVKUXA	12. WJIQXKZA
13. EYHHHJFB	14. CXCOLIXA	15. AEQRYFYA
16. SPMSWEEB	17. KLOYVZWA	18. OXLZVYQE
19. MYLIJSFA	20. GIZNLUND	21. SPYYNRME
22. IIAXVDSE	23. MMXEUDSE	24. YSFQYJNE
25. GVCBQULE	26. YUAFSSME	27. CEAVUBWA
28. SAMJTWOA	29. CKPLBRUA	30. INAPKJPA
31. CMKVRTPA	32. SMOHJJVA	

责任编辑：Pinsek

秘技天地 三国专辑

三国专辑 秘技天地

秘 技

《诸葛孔明传》 FC FP=1

寻找隐藏宝物法：在三边全是障碍物围起来的空地上调查，就有可能找到一些特殊的宝物，在南城可找到钢铁甲胄，樊城可找到闪电剑，桂阳可找到铁剑，涪水可找到火焰甲胄，汉中可找到白虎斧，安定可找到古锭刀，天水可找到连打剑，陈仓可找到天空头盔，建宁可找到火焰甲胄，葭萌关可找到招魂丹，南郑关可找到野营道具，阳平关可找到知复丹，祈山关可找到连打剑。

《诸葛孔明传》 FC FP=3

发现天地麻薯：在舞台4的江夏城（コウカジョウ）的王座的左边，去调查即可发现天地麻薯。它能使SP全部恢复，而且每次用后还可再拿，非常有用。

《诸葛孔明传》 FC FP=4

扔掉的道具可以再捡回来：在扔掉道具的地方，再调查一下即可捡回扔掉的宝物。但在捡回之前如果按过RESET的话，道具就会消失的。

《诸葛孔明传》 FC FP=3

谜一般的武将：先把64个道具存放在寄存处，直到不能再寄存为止，此时队伍中任何一人去取最后一个道具，那么原来在的伙伴有几个人会消失，这时就有一个SP为0的谜一般的武将即已加入阵容。这个武将用"招魂丹"使其复活的话，叫"刘刘"的HP或能力特别强的武将就诞生了，如此重复还可得到更强的武将。

《诸葛孔明传》 FC FP=4

迅速升级法：在舞台5的绵竹关中，在稻草点火之前，要对站着的士兵讲话，就会与之战斗。这里的士兵很弱，打倒他们约得3000点经验值，而且士兵总是死而复生，你可不断地打倒他们，以便迅速提高水平。

《诸葛孔明传》 FC FP=8

恢复HP和SP的妙法：一般恢复HP和SP需要住旅馆，但如果有回复针的话，先用它将HP补满，在役所记录之后，当被问到"要不要继续"（つづけますか），回答"いいえ"，再按RESET，重新进入游戏后，这时SP也恢复了。

《诸葛孔明传》 FC FP=7

赤兔马的速度依然存在：将刘备的太太或关平有的赤兔马交给一名武将装备，然在装备的状态下，把赤兔马存在寄存处，那么即使没装赤兔马，赤兔马的速度仍在。

《诸葛孔明传》 FC FP=3

让杨怀加入阵容：先向袁绍的老师郑玄要信，再到冀州城东边的城里去，在没有人的王座前使用信，那么杨怀便会加入阵容。

《诸葛孔明传》 FC FP=6

选关密技：先用无记录的空档开始，在输入名字的画面中顺序按上4次，右2次，下8次，左1次，这时光标应停在"こ"位置上，便可输入密码过关：舞台2为みやざき，舞台3为おおしの，舞台4为ばんどう，舞台5为こみや。

偏 方

《三国志列传—乱世群英》 MD FP=2

全国大练兵法：

1. 年代189，君主刘备，如多人玩，其中一人必须选刘备。

2. 190年1月，找出简雍，让关羽只带10个兵，刘备与张飞不带兵。

3. 190年2月，关、张带足999天兵粮，攻打公孙瓒的城池，因机动力不足，故190年4月才能到达。

4. 张飞当主将守营，关羽到距城池最近的水中等待。待30天满，攻城自动告一段落，千万别动，也别将城攻下，也别撤退。

5. 190年6月，这时刘备出阵，出阵路线为：↓↓↓←↑↑，结束。

6. 这时全国大练兵成功，你会看到刘备沿路线出来后又回城，然后又会出城一趟。这时，你并未训练的武将会增加力量。

重庆 王亚男

《三国志列传—乱世群英》 MD FP=2

智擒君主：当你攻打敌君主所在的城池时，或者当敌君主率领军队攻打你时，先要把其他武将搞定（捉住、打死或打退），然后将他的士兵打得越少越好，只要使他撤退，你就成功了一半了。当他退出城后，你连续三次，每次派一名机动力高、忠诚度高、武器为枪、武力为80—90的武将为最佳，让这三名武将成"品"字型围住他，因为一面为城墙，所以可以说已全包围。包围之后千万别攻击他，让他主动攻击你！这时你与他单挑，将他的体力杀得只剩下40以下时，不与他打了并且不断骂他，使他不能逃跑，不一会儿，他就会说："我不行了"或"我只好这样做了！"这样你就可以用他作武将了。他得忠诚度仍然为"一"，永不背叛！此法对于抓住其他忠诚度特高得武将也有效，而且抓住他之后忠诚度不变。

重庆 王亚男

《三国志Ⅱ》 MD FP=4

苛扣俸禄法：每当发放俸禄时，只要将武将埋伏在敌国城中，这样就可以不发给他俸禄了，而且运气好的话，他还会带兵回来。

重庆 王亚男

《三国志Ⅰ—霸王的大陆》 FC FP=8

武将智力达到89法：由于知识上了80就不能再学习了，则必须在79时一次性学到89，为了准确学习到79，需要在接近79时（必须在73以下），记录一下。这样就可以使用赖皮的方法了，只要下次学习没有到89，就关机重来，如此，象张飞这样的"二百五"也能成为"高知"了。

内江 朱涛、王冬荃、吴勇

《三国志Ⅰ—霸王的大陆》 FC FP=7

武将智力达到90法：此法只有电脑能成功。先让你的武将学习到79，然后去攻打马腾，并设法投降。由于电脑一般不会提高武将的忠诚度，而更多的是提高武将的智力，因此当他的智力达到90后，可再将他说服回来。为了百分之百的成功，还是要用记录这个方法了。

内江 朱涛、王冬荃、吴勇

《三国志Ⅰ—霸王的大陆》 FC FP=5

出现许多神秘人物—阿会喃法：一般的，阿会喃是在197年从云南出现的。但笔者经过多次实践发现阿会喃在任何时期都能找到，而且能找到许多个。具体方法是：任意包围一个城市。包围是指此国家四周全是你的城市，不能有空城或其他国家与之相邻。用战争方式给这个国家送一些钱粮，使之有能力进行战争，再与这个国家结盟。过几个月后，这个国家就会进攻王甫的城市，此城市地图上找不到，我们称之为"军事演习"。此时将出现战争场面，场面中只有一支军队，那就是神秘人物阿会喃。这时你可用二号手柄控制阿会喃，如：使其在原地待机，直到王甫军的粮食耗尽，兵败。在这仗之后，能在任何一城中找到阿会喃（如果不被别国找去）。如果在以后，被围困的国家又进行"军事演习"，你可以又得到一个阿会喃，这样你能把许多阿会喃纳入自己的麾下。在这些阿会喃中，有些带了3000个兵（在战争时仅相当于1000个兵），可将其减少到2000个兵，这无疑又节约了400个金。有些阿会喃智力达到255，搞开发时一个顶三个。需要注意的是：在每次"军事演习"后，记录内容可能会消失。

内江 朱涛、王冬荃、吴勇

《三国志Ⅰ—霸王的大陆》 FC FP=9

建立安全仓库法：找一个自己后方的城，使敌人不能直接到达，建设几个月后，将自己其他城中的钱粮运至该城中，然后将守将调出，此城就变成一座不会闹灾的"空城"，城中广聚钱粮，成为你的后方基地。（编者：这条秘技让你空有许多钱粮，但又用不上。你可过足守财奴的瘾。）

西安霸王 张昆

《三国志列传—乱世群英》 MD FP=7

迅速提高武将级别法：首先选择高级难度，让一名武将带少量的兵（200—400），金子少许，粮食带足（一般为200天左右），去攻打一座只有太守的城。不要急于攻城，在离城比较近的草地、山地或河流中待命。这时敌人会对你施计，因为是高级，所以计策不易成功，这样你就会不断升级。用此法必须敌人城内有足够的金钱，当敌太守施计总不成功时，敌兵的士气会降至零，这样就可不费一兵一卒将其消灭。笔者曾用此法使统一度达到118。

苏州 李明佳

《三国志Ⅰ—霸王的大陆》 FC FP=7

凄凉悲哀的音乐：游戏中，将你所操纵的势力不断更换君主，君主更换若干个后，将会演奏一曲悲哀的音乐。

株州 邹华

《三国志列传—乱世群英》 MD FP=7

老将不死法：当一个武将寿命已到，而你又不肯让他死时，就让他带足999天粮食出城，当他的粮食快吃完了时，让他劫自己的或者敌人的粮草运输队，这样他就可以永远不死了。（编者：是不是同某仓库法颇为类似？）

上海 自由社之陆斌

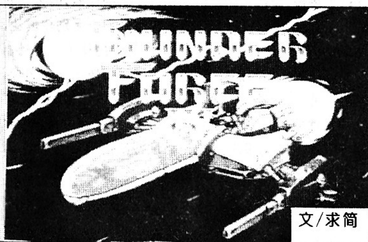
《三国外传》 IBM-PC FP=4

提级法：从冀州城东门贴城墙往上走，可见到一和尚，帮你提高一级，只能用一次。同样方法在零陵城南门出来贴墙走，可遇到庞统的崇拜者，他会教我军爆雷之计。

北京 沈悦

（下转第28页）

雷鸟 Ⅳ



机种 MD　厂商 SEGA
类型 STG　容量 16M

文/求简

STG(射击类)节目向来在众多游戏软件中占一席之地,尤其在MD、SFC中丰富的色彩和一流的立体感加上刺激紧张的战斗,许多高手都以冲高难度节目作为锻炼自己手感和反应的途径。这里给大家介绍一个有较高难度的节目,THUNDER FORCE Ⅳ—雷鸟四代,早在几年前SEGA推出的雷鸟号一代就以较大的难度,出色的立体背景和制作精细的场面为广大游戏爱好者所欢迎。四代的难度较以前有所降低,而在场景设计的立体感、声像效果上又较以前有不少提高。操作方法依旧,A:改变速度,速度有四档,以百分点计算,若按A单发不放,则以百分之一向上递增。B:射击。C:换武器,共五种武器,其中一、二号的为常备,其余需途中补充,游戏依旧采用横版强制转轴式,但可操纵飞行器上下升落,活动范围很大,开始前按A、B、C中任一键不放,加上开始键则进入OPTION中调节难度等。游戏中可补给的有子机,围绕母机转可挡子弹;五种武器的增强弹可提高不同武器攻击力;护生弹,产生一个光圈,可挡数次攻击;一号武器对前攻击很强,二号武器对后攻击,三号上下发巡航导弹着地后推进攻击,四号武器攻击方向随你移动而改变,五号武器跟踪追击,但威力欠佳。一切就绪,现在开始游戏。

开场出现一个星球,上下左右各一场景,可让你自由选前四关,亦可按start键以电脑安排顺序开始。

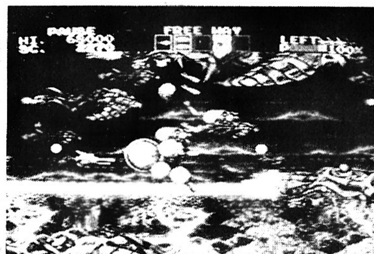
▲ 《雷鸟Ⅳ》中著名的画面

第一关:STRITE　水中版,节目一开始并不难,不过也别太关注美丽的场景而大意失荆州哦!先吃到一个子机,和一、二号武器的增强弹,对付过一个水面上漂动会发出红外线扫描的机械物就进入了水底,注意有1UP可吃,不要漏了,前面出现一艘巨型战船,整个屏幕都装不下,但别慌,现在你的对手不是它,以周围空隙追过,船尾又有子机可吃,别怕那火焰,烧不死人的。真正的首脑出现了,是一条长着长尾的机械怪鱼,除了注意它口中发红要吐的大炮外没什么可怕的,而当它第二次出现时有一光球会跟踪你,要小心。沉着点就可以把它干掉。

第二关:RUIN　太空版,开始,当然又可以有一子机吃,在这版可吃到三号武器,在这关没什么大用,留着以后有用的地方。在击败一小首脑后,满天都是敌方空中榴弹,而这里有一个五号武器可吃,是打首脑的必备武器,首脑出现了,用你的大胆和仔细,适机调节一号、五号武器,一定能胜利。

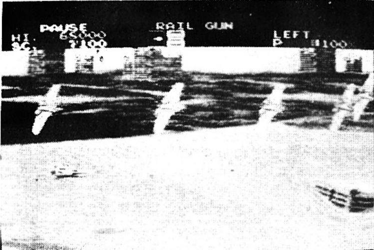
▲ 调整到适当的速度以便操纵

第三关:AIR—RAID　生物体版,你身处在一个个像鱼一样的巨型物体间,小心别碰上它也别被击中,这就得到四号武器,还有个二号加强,要好好保留,途中有一些火炮你是打不掉的,前后拉动,别让瞄准器盯死了,在一个加速版中,要当心,飞速冲过来的飞船中有一个子机和奖命,能否吃到看你的反应啦!首脑是一个战车式的飞行物,其坚硬耐打之程序一看就知,封住它尾部的导弹不断攻击它,当上层被击破时,它还很顽强,只有一半还继续战斗,你一定要坚持哦!



▲ 美丽的背景

第四关:DASER　流沙版,极有立体感,一开始让人有些眼花缭乱,要他细看清楚,先吃一个一号加强,通过一个会突然上升和下降的小怪物,再吃一个子机和一个护身,要小心一种飞船会突然发射一束子弹,一定要躲开。打败会把头上外壳抛出的长尾巴小首脑,再吃个子机,对付首脑吧,是个乌鸦型怪物,周围一圈飞球,头上会发射大炮并冷不丁放一串小枪,耐心果断,胜利在望。



▲ 在荒凉的沙漠中战斗

第五关:VOLBADOS　外太空,开始攻打第一关所见的巨型飞船了,攻打之前先吃一个护身,这时会有两架小飞机飞来,这是你的战友,能帮你大忙哦!绕过飞船,船头有1UP能吃到吗?小心躲过子弹,马上会有无数道激光射下来,这是帮你打飞船的,别怕,顿时,飞船下沉了,一个机器人形怪物出现了,然而在强有力的激光下并不禁打,这时天空一片红色,出现一个飞机汇合的场面,两架飞机分列你的左右,上面一架白色飞机投下一个物体和你组合,而你又能吃到一个新型子机,只要你不按B键,飞机会自动积聚能量,你再一按就会发出强有力的光束,好好用它!

第六关:DESVIO　冰海关,此关活动范围很大,从水上到水下有很大地方,而在水上则有一个护身和奖命,

对付小首脑一定要用一号弹不停对准打,不然则很难躲过,期间还可以吃一个新型子机,好好留到对付首脑用,对付三叉形首脑,要在正面攻击之余运用新子机的力量,虽然艰苦一定会胜利的。

第七关:BIO-BASE　溶岩关,岩石密布,红色岩浆为背景,一路上有不少小型激光发射器,很危险,但其方向一定,是能躲过的。这关补给很多,不要错过。打败机械蛇,对付一个甲长似的首脑,会伸出身体并突然向你压来,先扫清战场,后稳住阵脚,你一定能赢。

第八关:WALL　山洞版,进入一个管道和岩石组成的山洞,最好用80%的速度,岩石上有一种小火能发射一束小光束,并能在岩石上弹来弹去,小心躲过(设计得很好),这关有四个小首脑,先打掉一个圆形飞行器,当它炸开时要小心,接着有两条路最好向下走,并调用跟踪弹,打掉小虫,二号首脑用一号弹只打上排的三根管子,不去管三个机器人,这时洞有些下陷,别被溶下的小碎石打到,再用跟踪,吃一个护身,三号首脑是一个小铁甲人,却会放一个装置让你子弹不能完全发出,小心它满天的跟踪导弹,再向前冲,四号首脑是个大头长尾蛇,动作灵活,还能用尾巴,别被它逼住,用95%速度,对准头打!往前进就是最终的首脑了,是个陷在墙壁里的黄色软体怪物,还有两个长触手,真让人恐怖,发出的子弹象雨点一样密集,还用手来抓你,用你的头脑、手法和反应和它斗吧!到此时可能只有两条命了,背水一战,看你的了。

总结:这是一个不可多得的好节目,能很好锻炼你的反应和智慧,目前笔者的最好成绩为1232150分,比一下吗?

(上接第26页)

《三国志Ⅱ—霸王的大陆》 FC　FP=5

各种特殊功能:在选择君主画面之前的画面上,按住SELECT(笑脸)或按住START(哭脸),快速旋转十字键,当听到"当"一声时,则城中数值均为满值。选完君主后,如S按住ART再A按键开始,则电脑自动演示游戏。

兰州　小X

《三国志列传—乱世群英》 MD　FP=4

捉鬼敢死队:派一只由十名武将率领的大军,攻打敌将聚集的城池。在战斗中最好不要杀死敌将,将他们一律俘获,然后一律任用。这时城中武将太多,会要求你撤出一部分将领,你就将原先你派出的那十名武将撤出。忽然,城中剩下的武将神秘地消失了,取而代之的就是一指数骇人的武将(一般为255)。不过,要注意神秘地出现,也会神秘地消失的。　上海　丁天雄　责任编辑:风马

IBM PC 外文 TOP 30部

游戏	简介
1. 国王密使五代《KING'S QUEST V) SIERRA 8MB GAVG SIERRA	王子必须想办法救回被邪恶法师禁锢的王城 经典系列《国王密使》绝不会令人失望
2. 印第安那琼斯与亚特兰蒂斯之迷 LOCUSARTS 10MB GAVG	激动人心的亚特兰蒂斯大冒险 一个可通过四条路线完成游戏的多线式游戏
3. 猴岛小英雄 2(MONKEYS ISLAND 2) LOCUSARTS 10MB GAVG	小英雄的冒险又碰上了新的问题 音乐欢快悦耳,迷题却难得能让人愤怒
4. 救世圣主(SHADOW CASTER) ORIGIN & RAVEN 16MB RPG	变身族最后的传人与翼魔的殊死搏斗 多方位 3D 第一人称 RPG,效果震撼
5. 幻想空间 6(LARRY6) SIERRA 12MB GAVG	失恋大王 LARRY 的新挫折 轻松,幽默,夸张的画面,音乐
6. 蜡像馆之迷(WAXWORKS) ACCOLADE 8MB RPG	进入恐怖蜡像馆阻止女巫的阴谋 太恐怖,恶心。黄昏后或饭后最好别玩的游戏
7. 国王密使六代(KING'S QUEST VI) SIERRA 18MB GAVG	遭遇悲惨的王子经过神奇的冒险救出美丽的公主 音乐令人心旷神怡,人物令人喷饭,迷题令人头痛
8. 创世纪七代第一部,第二部(ULTIMA 7) ORIGIN PART 1 17MB PART 2 20MB RPG	圣者与同伴又有了新的冒险 PC 游戏史上最经典,最受欢迎的 RPG 系列
9. 浩劫残阳(DARKSUN) SSI 16MB RPG	奴隶为击败法王的大军造反了,你必须让他们成功 你将见到 SSI 公司 AD&D 系列的最新 RPG 界面
10. 创世纪八—异教徒(ULTIMA8—PAGAN) ORIGIN 39MB(加语音碟) RPG	圣者被扔入异教徒的国度,他能否只身逃出升天?
11. 警察故事 4(POLICE QUEST V) SIERRA 20MB GAVG	搭挡被杀,警官为正义智擒暗夜疑凶 完全手绘模拟真人,效果真实,剧情惊险刺激
12. 重返魔域(RETURN TO ZORK) INCFOOM 23MB GAVG	主人公进入了一个时空交错的世界 一个完全语音的由好莱坞真人扮演的高水准游戏
13. 时空迷航(LOST IN TIME) COKTEL 17MB GAVE	女主角偶然回到了 18 世纪,为回到现代四处奔波 真人扮演"互动动作冒险电影"游戏
14. 沙丘 2(DUNE 2) WESTWOOD 7MB SLG	异星人为争夺香料发动了战争 集开发,开采,战争于一身的优秀 SLG
15. 极道枭雄(SYNDCATE) BULLFROG 11MB SLG	指挥你的机械生化人执行暗杀,护送,窃取等任务 在未来的城市中享受屠戮的快感
16. 工人物语(SERFCITY) SSI 3MB SIM+SLG SIMCITY2000	指挥数十种工人建设自己的王国并侵略他国的古典可爱版, 令您在欢笑中百玩不厌
17. 炮灰(CANNON FODDER) SENSIBLE 4MB SLG+ACT	率领野战排完成一个又一个艰难的任务 极道枭雄的滑稽,幽默版
18. 鱼叉 2(HARPOON 2) THREE—SIXTY 20MB SLG	一个仿照美国海军防御系统制作的海战游戏 战斗画面,武器资料极为真实,但太过专业
19. 波斯王子 2 VIRGIN 7MB ACT	王子越过千山万水解救心爱的公主 音效画面动作流畅,经典之作
20. 毁灭战士 1&2(DOOM 1 & II) ID SOFTWARE 1 12MB 2 16MB ACT	毁灭战士过关斩将,冲出黑暗基地 暴力,血腥,刺激的 3D 迷宫射击游戏的极佳作品
21. 真人快打(MORTAL COMBAT) 7MB ACT	七位地狱格斗家之间的厮杀 成功的移植于街机版,并在音效方面有所提高

游戏	简介
22. 光速兔崽子(JAZZ) EPIC 12MB ACT	光速兔 JAZZ 为救女友深入魔窟 高速运动令人眼花缭乱。世嘉 SONIC 的 PC 变形版
23. 银河飞将系列(WING COMMANER) ORIGIN 模拟驾驶	与外星侵略者在太空展开大空战
24. 超级卡曼其(COMANCHE) LOGIC 22MB(含全部扩充任务) 模拟驾驶	操纵 21 世纪最具破坏力的 AH—66 武装直升机执行 110 项任务 虚拟真实的刺激感与前所未有的艰巨任务
25. 陆空战将(STRIKE COMMANDER) ORIGIN 41MB(含语音资料) 模拟驾驶	在公元 2000 年率领战斗飞行中队执行空战任务 有 PC—GAME 史以来最强的模拟飞行游戏
26. 模拟城市 2000(SIMCITY) MAXIS 10MB SIM	建设并发展你自己的城市,你将成为市长 立体建筑华丽雄伟,城市突发事件令你措手不及
27. 钞票强强滚(RAGS TO RICH) INTERPLAY 16MB 模拟金融	利用父母资助的美金开始自己的生财之道 真实的华尔街生活写照
28. FIFA 足球(FIFA) E. M SPORT 6MB 体育	大概是目前制作得最成功,最逼真的足球游戏
29. 电子鱼(EL—FISH) MAXIS 10MB 培养	钓鱼,养鱼,培育新品种,五彩缤纷的鱼类将活跃在您的屏幕上
30. 精灵的诅咒(GENIE'S CURSE) SSI 11MB ARPG	为救新娘,家族勇闯魔宫 一个立体版的波斯王子+阿拉丁

超任世嘉之我见

文/南京：黄明　陆为国　籍平　黄毅

读了《世嘉五代与超级任天堂比较报告》(以下简称报告)，我们几位“超任迷”欣喜若狂。久为淘汰下来的MD嫁不出去而苦恼，终于有了婆家。我们愿以NTSC制MD每台再贴金200元与张、叶及其他世嘉迷交换，不知愿否？

由于工作和爱好，我们都拥有FC、MD、SFC和PC机，同时接触了一些外商和国外资料，我们愿以科学客观和公正的态度就超任与世嘉的优劣谈谈我们的看法。

一、硬件性能：

先看看下一张表格，表中数据均由香港代理商从世嘉公司和任天堂公司直接提供。

超级任天堂与世嘉MD(MD2)比较表

机　种	SUPER FAMICOM	SEGA MEGA DRIVE (MEGA DRIVE2)
CPU及处理速度	65816(16BIT)　3.58MHZ	MC68000(16BIT)+Z80A(8BIT)7.2MHZ
PPU	2个	1个
图像分解量	256×224/256×240 dot	320×224/256×224 dot
角色分辨率	4096点	2048点
色彩数	32768种	512种
同画面色彩数	256种(特定软件支持下2048种)	64种(MD2为128种)
塞缝片大小	8×8～64×64 dot从4阶段开始选择	8×8～64×64从8 dot单位开始设定
表示塞缝片数	一画面中128个	一画面中80个
音效	以PCM为主，模拟人语和乐音	FM音源为主，模拟乐音为主
直接存储量	4M	4M
3D-CG画面	有，可配合FX及DSP高速处理程序	无
透明功能	有	MD2有
外设	专用鼠标，卫星广播电视解码器，各种摇杆等，尚无CD-ROM	MODEM、CD-ROM 32X卡，鼠标及各种摇杆等
备注	有立体声AV、RGB、RF输出及高保真S输出	MD单声道AV输出，立体声耳机输出，RF、RGB输出及MODEM接□

由对照表中可见：仅从CPU速度而言，SFC的65816不如MD的MC68000。MC68000是程控交换机中常见到的通用集成块，是一个准32位的集成电路微处理器。它有17个32位寄存器，1个32位程序计算器和1个16位状态寄存器，数据总线为16位，地址总线24根，直接寻址16MB空间采用不分段排列方式，因而有庞大的指令群，从而有较强的数字和图像处理能力。而麦金托什的65816寻址方式较为多样化，在图像处理能力上则更胜一筹，尤其在放大、缩小、回转画面中需要计算大量的几何图形时，麦金托什的微处理器就表现出其优越性了。其实，电脑界的“多媒体”概念的时兴，首先发源于麦金托什芯片，以至IBM系列PC不得不仓促应战，

若非MICROSOFT推出WINDOWS系列，IBM-PC几乎难以与具有优越的人机界面的POWER-PC对抗。据悉，任天堂原先也拟用MC68000做SFC的CPU，因考虑强化音像效果以超越MD，才特地更改为65816。其实，这两种CPU速度均很缓慢，(目前486DX大约为66MHZ)在这种低速情况下，3.58MHZ与7.2MHZ已无太大区别。当然，在某些节目上，SFC的操作感就不如MD了。但是在SFC精心炮制的《街霸Ⅱ》等系列上，操作感则毫不逊色于MD和街机。“报告”中以街霸Ⅱ中MD HYPER 10星对SFC TURBO4星的比较法是不能成立的，因为似乎该文作者并不知道SFC的街霸Ⅱ也有10星，且速度比MD的10星快许多。

此外，对于SFC没有专控音效的IC，是因为SFC的CPU集成度高，用不着专设一个音效IC。而MD专设Z80来控制音效，是设计思想问题，并无优劣之分。

游戏机中同CPU几乎同样重要的是PPU，不知《报告》一文为何避而不谈。如果没有PPU分离出来，那FC和早期的雅达利系列就没什么区别了。MD有一个专用PPU，而SFC则采用了两个超大规模专用PPU，不但弥补了CPU速度的不足，也使画面构成比MD有了质的提高。

在表现2D立体感方面，MD设有2个卷轴画面，从双重背景画面来体现角色与背景、背景与背景之间的遮掩关系，体现出立体感，但背景总是象一层层画板似地移动，十分生硬，就象皮影戏中的背景移动一样。而SFC则有3～4重卷轴，完全克服了这一毛病。(当然，在某些小容量节目中可能只用到双重背景设计。)

二、3D画面

众所周知，SFC有放大、缩小、回转、透明等机能，用来表现有纵深感的3D画面，使3D射击、赛车、迷宫探险等一大类节目成为可能。这决非《比较报告》一文中所提的“以壮声势”。而MD在这些方面的节目可以说是少得可怜，显然是MC68000无法胜任高速重算几何图形的浮点计算。综观3DO、SATURN、JAGUAR等32位及64位机种，推出的第一批软件大都为3D画面节目，可见下一代游戏的发展方向。SFC上还可配合DSP及FX高速程序处理软件，实现高速3D画面，如8M的《STAR FOX》、12M的《帝国反击战》等节目中的高速射击3D画面，不但没有所谓“马赛克效应”，其图像和操作感已有32位机的感觉(当然某些3D节目，特别是早期的节目中确有“马赛克”效应)。而海外介绍3D-CG图像时，常将SFC与3DO、JAGUAR等并列叙述，当然SFC与32位机不可比，但我们可以认为SFC已具备了32位机的基本特征，代表了16位游戏机的最高水准。

三、图像

《比较报告》一文中指出“在大屏幕彩色中，超任画面粗糙较明显”，我们请专门的电气工程师来观测，也查阅了大量资料和国外用户调查表，反应均与文中所示相反。此外，文中提供的解析度数据不全，请看我们提供的对照表可一目了然。无论如何，SFC的32768种色彩和同画面256色已达到VGA水准，即使在许多低容量的节目中，也可见到SFC的真人影像游戏。而MD的512种色彩和同画面64～128色尚不如PC-ENGINE，后者同画面也可显示256色，可见在画面上，MD是比较差的。这只能说明MD的CPU功能的缺陷。

四、音源

众所周知，游戏机中所用的大致有三种音源：首先是PSG，利用波形叠合拟音，效果最差，用于FC；然后是YAMAHA的FM音源，可模拟各种乐音，用于MIDI和SEGA MD，效果较好；而最高级的是由模数一数模转换而成的数字化PCM音源，原则上可模拟自然界所有乐音和人语，SFC主要采用PCM音源，本身就比以FM音源为主的MD提高了一个档次。以SFC 16M《RELIEF PATCHER》为例，玩者操纵真人影像打棒球，从头到尾有标准美语现场解说，真正实现了交互式人机对话机能。原以为只有32位机才有如此真实效果，想不到SFC也推出了这种节目。相对而言，MD这方面功能十分落后，只有一路PCM来模拟简单的单词。音效方面其实不需比较，高级HI-FI上均有游戏效果插孔，可增强空间射击、赛车、RPG不同节目的现场感，这些插孔上所有的标志均画成SFC形状，从未有人真正考虑过MD的音效(MEGA-CD除外)，理由是什么，大家自然知道。

五、软件和操作感及其他

世嘉MD一直缺乏大软件商的支持，即使是《街霸Ⅱ》这样的节目，CAPCOM也是先移植给SFC再移植给MD。由于不能表现3D画面，MD软件种类不得不打一个折扣，几乎都是2D射击和ACT类。在STG和ACT类上，由于MC68000较快，操作感优于SFC。而SFC在ACT类节目上有不少节目编制得也太不尽人意。但在《街霸》、《世界英雄》、《饿狼传说》等各代巨幅游戏上，MD及SFC均精心制作，操作感差不多，而画面上自然是SFC更胜一筹，不仅仅是“色彩柔和”的问题。

SFC的游戏节目至今已有一千五百种以上，世嘉根本无法望其项背。SFC已在全球售出千余万台，在各个地区(包括欧、美)销量均远远超过世嘉，而成为游戏机的主流，这是不容置疑的。

责任编辑：无类

(KOEI) FC

文/徐 刚 杨施杰 周翼

光荣的《三国志Ⅰ》可算三国SLG的老祖宗喽,从88年至今,已届七周岁"高龄"。可谁成想《霸王的大陆》烽烟未熄,这位老将的FC版杀入中原,竟会又掀起一场滔天热浪来。

名言语录,一百年两百世,顶多不够新鲜,它指导人生的地位是动摇不了的——今天再看《三国志Ⅰ》,依然有其动人之处。唯一可惜的是指令全都是日文假名,给人一种踢足球找不到对方球门的感觉。有许多玩友遇强愈坚,硬是依靠图像把所有指令参详了个透——精神可嘉,却大可不必如此死拼。为什么呢?因为下面就要推出中日文对照的全部指令表!真是闯关族的福音,大家从此尽可把宝贵时间用在"玩"而不用围着"怎么玩"转磨啦。

游戏开始,先选择1.にゅーげーむ(新游戏)或者2.ろーどでーた(取存盘),再选择时期。共有五个年代(189年、195年、201年、208年、215年)可供选择。然后择定游戏人数及扮演的英雄人物。

接下来机器询问:こんぴゅーたー のつよさをきめてください(游戏难度,可选择1—10,数字越大,难度越高)。再问:こんぴゅーたー の せいかくをきめてください(电脑控制君主的方式)1.こうせんてき(理智)2.りちてき(好战)。三问:こんぴゅーたーどうしの せんとうを へっくすで みますか(是否观看电脑战争)1.みる(看)2.ない(不看)。机器再询问:以上设定都可以吗?选择Y,开始游戏,选择N,则再给出四个选项:1.しなりお(退回选择新游戏或存盘画面);2.えりゅう(退回选择君主画面);3.やたしのつよさ(退回选择难度画面);4.きめなおさない(游戏开始)。

游戏时,按B键可调出地图画面。一共十五条指令,后五条需按方向键左调出。指令如下:

1.いどう 移动

2.せんそう 战争

进入战争画面后,先安排好兵马、粮草,然后又有六条指令选项:

① いビう 移动

包括つうじょう(通常)和さんかい(分兵,因为只要全部占领了画面上的城池即为胜利,所以如部队支数不够,分兵指令则极为重要)。

② こうげき 攻击

包括つうじょう(通常)、いつせい(合攻)和かけい(放火)。

③ たいきゃく 退兵

④ たいき 待机

⑤ ほうこく 情报

⑥ ちけい 观察地形(按A键,然后用方向键查看整幅地图,再按A键退出)。

当捕得敌方武将时,机器又会给出三种选择:①くびをきる(斩首),②にがす(释放),③めしかかえる(收用)。

3.めそう 运输

4.じんざいとうよう 战备

① ぶしょう 人才

先择定某一郡,然后选择げんえきぶしょう(在职将领)或ざいやぶしょう(在野人才):选定对象后,还要决定登用手段:1.きんをおくる(给金)、2.めいばをおくる(给美女或马匹)、3.みずからでむく(亲自访问,如对他国的在职将领要这种手段,君主很可能被擒,还是小心为妙)。

② へい 征兵

③ さいへんせい 调整各将领兵力

5.ようすをみる 情报

先择定某一郡,如选择"0"则代表本郡,然后机器给出:① げんえきぶしょう(将领情况)② ざいやぶしょう(在野人才情况)③ ほかのくにのようす(选择它郡)④ ぶしょういちらん(将领数值列表)⑤ みるのをやめる(退出,即结束查看情报)。

6.ほどこし 赏赐

包括赏赐人民——たみ——和赏赐将领——ぶしょう。

7.かいはつ 开发

8.へいしをきたえる 练兵

9.ぶしょうそうさく 搜索(搜索到的人才即成为本郡的在野人才,必须使用人才指令,才能真正为你所用)。

10.こうしょう 外交

先择定目标君主,再指派办事者。然后机器给出选项:

① ひょうろうかり 借粮

② ひようろうへんさい 还粮

③ こんいん 联姻

④ おくりもの 赠金(可减低敌对值)

⑤ きょうどうさくせん 合攻(再强大的敌人,也禁不住四面楚歌,因此这条指令极为重要)。

11.とりひき。商业

包括① しょうにん(买卖金米)和② かじせ(买装备)。

12.いにんかいにん 委任和解除委任。

13.なにもしない 休息(即放弃一轮执行指令的机会)。

14.ちゅうだん 存盘

15.ものた 机能

包括① おと(音乐有无),② あにめ(图像有无),③ ひょうじじかん(运行速度,共有1~10档,数字越小,运行速度越快),④ へっくすせん(是否观看机器指挥的战争),⑤ もどる(退出)。

除指令外,还有一些日文假名,不明白它的意思,照样寸步难行。比如,有关郡图的资料:

ぐんしきん 金钱数

ひょうろう 粮食数

きん1ーこめ 粮价(1金换多少米)

しろのおおきさ 城池数(战争中,攻方占领全部城池亦为胜利)

うまのかず 马匹数

てつをさんする 美女数

とちのかち 土地开发值

こうずい かくりつ 水灾严重程度

じんこう 人口数

たみちゆうせいど 人民忠诚度

げんえきぶしょう 在职将领数

ぜんへいしすう 士兵数

ざいやぶしょう 在野人才数

再如,武将个人资料:

ねんれい 年龄

しんたい 体力

ちりょく 智力

ぶりょく 武力

かりすま 魅力

うんせい 运气(运气高的将领办事成功率高,战争中撤退时也不易被擒)

へいしすう 士兵数

へいちゅう 士气

へいぶそうど 装备度

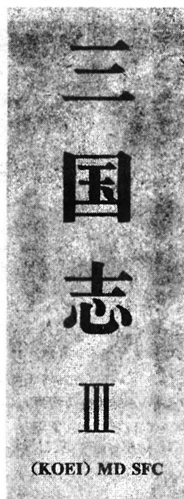
へいのうりょく 训练度

ちゆうせいど 忠诚度

けいけん 经验值

行了,朋友,指令表交代完毕,你现在等于青龙偃月刀在手喽,至于怎么去统一天下,切记:勿骄勿躁(尤其本游戏战争时运行速度太慢,碰上个急性子,非把机器砸了不可)!

责任编辑:王航



文/张威 李治 罗瑜 常春

光荣《三国志Ⅲ》出场人物多达531位，除去它的小兄弟《三国志Ⅳ》和莫名其妙的《天舞》(1000多人物，相当一部分《三国演义》和《三国志》里都找不到)，可算是第一位的洋洋大观。每位人物的状态值除忠诚、年龄、武力、魅力外，又增加了陆指、水指，并将知力区分为政治和知力(战术使用能力)两项。陆指、水指和知力比武力更为重要，因此在前作中天下无敌的吕布，在Ⅲ代中因其有勇无谋，只能算作一位作用并不大的二级武将喽。

按下START键，机器给出三个选项：1. 新そくゲームを始める(新游戏开始)2.データをロードする(读取存盘)3. 武将データを登録する(自设武将资料登录)。开始新游戏，选定游戏人数，择定年代，挑好主人公，然后机器又会询问：1.レベル(难度，包括初级和上级)2.モード(模式，如选史实则人物出现地点固定，选仮想即假想，则人物不一定在其老家出现)3. 战争(是否观看机器指挥的战争，见る为看，不见即不看)。

本游戏指令表极为复杂，现排列如下：

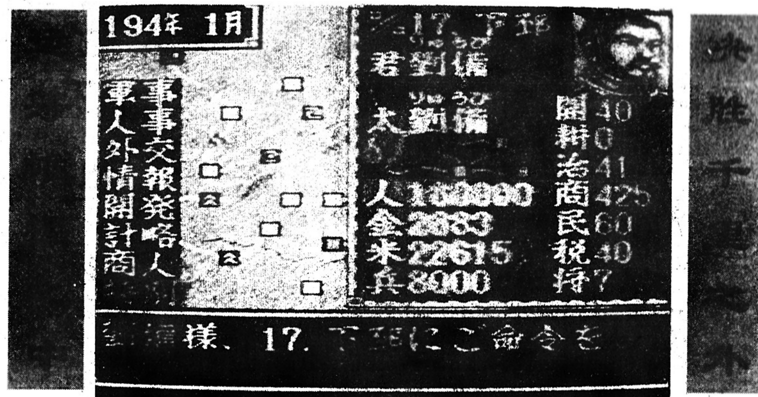
1. 军事，包括移动、战争、训练(提高训练度)、输送、征兵、编成(变动每一将领掌握的士兵数量)、准备(提高士气)、募兵(比征兵花钱多，募得的士兵训练度、士气等比征得的为高；征兵依靠武将武力，募兵依靠武将魅力)、建造(建造船只——斗舰、蒙冲和走舸，无船只则不能水战或经过赤壁等水上的重要战场)。

2. 人事，包括搜索(搜寻人才和宝物)、施そ(施舍百姓钱、粮，以提高人民忠诚度)、解雇(解雇无用的将领)、登用(只能登用本国和邻国的武将)、委任(由军师、将军驻守的城市，可用此指令让他自己管理，由文官、武官驻守的城市则自动进入委任状态)、没收(收回赏给将领的宝物，当然对方的忠诚度会下降)、褒美(奖赏将领，可赏金、书或宝物)、任命(改变将领属性，属性除君主不可改变外，还包括军师、将军、文官、武官四种)。

3. 外交，包括同盟(即结盟，以下外交指令大都必须结盟后施行)、交换(兵马、宝物、金、米等的交换)、破弃(盟约破坏，如对方对你的敌对度在30以下，破弃盟约会降低本方将领的忠诚度，慎用，慎用!)、共同(约定共同进攻某一君主)、援助(请求对方援助金、米、兵、马等)、停战(请求结束进行中的战争，攻方撤兵，剩余钱粮可带走)、劝告(劝某一君主投降，这条和停战不必非向盟国施行)。

4. 情报，包括密偵(他国情况，必须派文官或武官六个月长期密侦，才能彻底了解)、自国、他国、属领(自己的领地列表)、整列(将领情报表按武力、魅力或其它数值排列先后)、战场(各主要战场掌握在谁的手中)。

5. 开发，包括土地(开发土地值)、耕作(春耕才能秋收)、治水(减少水灾的可能性并提高灌溉度)、商业。



6. 计略，包括埋伏(把将领埋伏到他国做内应)、作战(说动他国将领临阵叛变)、伪书(降低他国将领忠诚度)、二虎(鼓动两国相争，自己好收渔翁之利)、驱虎(驱使某国进攻另一国)。

7. 商人，包括米壳(卖米)、米買(买米)、武器(购买武器，包括弩和强弩)、军马(购买马匹)。

8. 特别，包括放浪(放弃原有地盘，到处流浪，寻机起事)、治疗(治疗受伤和得病的将领)、征收(收临时税，一年只能使用一次，会降低人民忠诚度)、税率(改变税率)。

另外，还可调出系统指令(MD上是按START键)，包括中断(终了、セーブ即存盘或ロード即取盘)、表示(运行速度)、战争(是否观看机器控制的战争)。

战争指令：1. 移动；2. 攻击，包括通常、一齐(只有将军能使)、奇袭、弓矢(只有弩兵和强弩兵可用)、火矢(雨天不能使用)、突击、一骑(即挑战，对城中将领无法使用)；3. 计略，包括火计(雨天不能使用)、伏兵、说得(说动敌方将领倒戈，包括对本方埋伏将领，施过作敌计的对方将领及一般敌将施计)、同仕(使敌军互相攻击)、伪令(使敌军无法行动)；4. 情报(查看昧方即本方不耗指令，查看敌即敌方要耗费一轮指令)；5. 退却(退却时，某些兵力不足或体力极低的将领可能被擒)；6. 出阵(调出未出阵的将领)；7. 委任(由机器控制本方行动)。

如君主流浪，则有三项指令可供选择：1. 移动、2. 情报、3. 举兵(只有在空白城市才可揭竿再起)。

有时可搜索到宝物(アイテム)，赏给将领，可提高其忠诚度和某些能力值。宝物计有：

宝物	效果
1. 太平要术の书	知力+5,政治+5
2. 孙子の兵法书	知力+8,政治+5
3. 孟德新书	知力+8,政治+5
4. 倚天剑	武力+8
5. 青釭剑	武力+10
6. 青龙偃月刀	武力+5
7. 赤兔马	机动力+2
8. 的卢	机动力+1
9. 爪黄飞电	机动力+1
10. 七星宝剑	武力+2
11. 玉玺	魅力→100,政治+15
12. 遁甲天书三卷	知力+6,政治+5

当然，玉玺不能赏人，它会自动给君主加值的。有时，打一场胜仗，也能从敌方手中取得宝物。

《三国志Ⅲ》各项数值和指令极为复杂，故使许多玩友畏难而退。但是不要紧，假如阁下想玩得轻松一点，也有捷径可走：

1. 快速移动法。由于死规定只能在相邻城市移动，给远距离调人带来不便。但可将待移动之将领先埋伏出去，再"撤退"到想移动的目标城。不过此法不可用于运兵(埋伏的将领不能带兵)。

2. 快速提高忠诚度法。大多数被俘的将领忠诚度都很低，赏钱赏书实在太慢，奖赏宝物又没有那么多。此时可将此人移至一个四周都是你的地盘的城内，再用解雇

指令将其解雇，他将会以在野将领的形式出现在邻近的城市中，再将其登用出来，则忠诚度相对较高。

3. 安全降级法。有时为了长期行使密侦、开发和训练指令的需要，要将一些军师降成文官，将军降成武官。但直接降职会减低其忠诚度。此时可将他先埋伏出去，再撤退回来，即可重新任命职务，其忠诚度不变。

4. 高效援助法。在较早的年代中，靠请求援助提高金、米和兵马是很省心的。援助首先可正确选择盟国。乐于施舍的国家主要有两种情况。一是没有军师的国家，如马腾、袁术，这种国家可请求援助兵马，但一般只有一次成功的机会，不能贪得无厌，屡屡开口；二是地域广大而君主能力较弱的国家，如刘璋、刘禅等，请他们援助金、米一般能有大的收获。其次，援助要注意对象和时间，如马腾有金、马和兵，袁术有米和兵，刘璋有金和米，并且一月求金，七月求米，年底则大家都很拮据，难有所成。

5. 正确解盟法。如果进攻同盟国或盟国对你的敌对度在 30 以下时随意破弃，则本方将领忠诚度和士气都会下降。你可先采取外交中的劝告（劝其降服）指令，则对方对你的敌对度立刻飞跃上 30，百试百灵。

6. 貂婵寻找法。在假想方式下，得到骑赤兔马的吕布和挎七星剑的王允，连同君主一齐移到长安，再将属下各城将官忠诚度和士兵训练度、士气及民忠、治水都调满，税收调至 25，每月派入搜索。于是，在 193 至 195 年间，王允就会献上“女儿”貂婵。貂婵魅力是一百，劝降忠诚度 92 以下的将领，无往而不利。

7. 青囊书巧取法。在南方一些城市中，当有人受伤或害瘟疫时，将魅力最高的部下变成文官执行“治疗”指令三个月。三月后，华佗将来见你，并有可能献上青囊书。从此后，君主所在城市将不会发生瘟疫，受伤将领也会不治而愈。如华佗不献书也不要紧，取存盘，然后反复做几次，定有收获。

8. 人口增长法。城市人口与钱粮收成密切相关，那么，如何快速增长所在城的人口呢？首先要多聘用人才，然后给无用的武官充满兵源，再实行解雇指令。此时，城市人口将会相应增长，但实际上你的士兵却并未减少，机器会询问把兵马另外分配给谁。如此多来几回，连新野这种弹丸之地，人口数也会超过长安、襄阳等名城。

9. 二张、诸葛出山法。时期二，史实模式，选择孙权，一直到 196 年 1 月不要发动战争。这时朱治会建议用玉玺为抵押向袁术借兵，照此行事，周瑜即会推荐“江东二张”。孙权亲自寻找，即可得到张昭和张纮。时期三，史实模式，选择刘备，一直到 206 年 12 月不要发动战争。这样 207 年 1 月司马徽会推荐诸葛亮，刘备“三顾茅庐”，定能得见。

10. 迅速提高士气法。让将领只带一个兵进行训练，然后在同一月内再用编成增加其兵力，则下个月，此将领训练度变成 100，士气变成 70。

真是惊人的秘技，依之而行，天下如在掌中！不过，我想真正的 SLG 迷是不会理会捷径的，他们一定会脚踏实地，一步步去取得真正的胜利。

责任编辑：王歆

充分施展你的将才与谋略

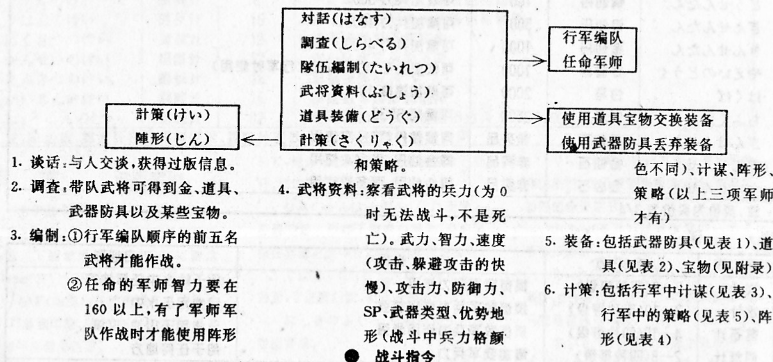
吞食天地Ⅱ之诸葛孔明传

指令和道具中日文对照

机种 FC　类型 RPG　厂商 CAPCOM

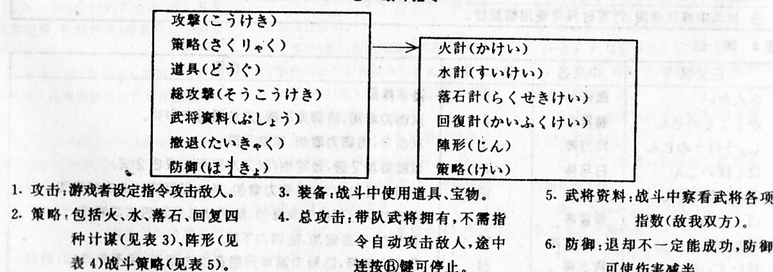
主要场景有灭袁术、白马战、过五关、三顾茅庐、赤壁之战、收服西蜀，与曹操的决战、与司马懿的决战。前后共有三十员大将加入刘备军，按登场顺序如下：刘备、关羽、张飞、朱灵*、糜昭*、陈登、颜良*、文丑*、周仓、赵云、关平、诸葛孔明、鲁肃*、伊籍、魏延、黄忠、严颜、马良、马谡、廖化、孟达、法正、庞统、马超、马岱、吴兰、蒋琬、吴懿、姜维、张苞（有*者为暂时加入）。

● **基本操作（行军指令）（きほんそうさ）**



1. 谈话：与人交谈，获得过版信息。
2. 调查：带队武将可得到金、道具、武器防具以及某些宝物。
3. 编制：①行军编队顺序的前五名武将才能作战。
   ②任命的军师智力要在 160 以上，有了军师军队作战时才能使用阵形和策略。
4. 武将资料：察看武将的兵力（为 0 时无法战斗，不是死亡）。武力、智力、速度（攻击、躲避攻击的快慢）、攻击力、防御力、SP、武器类型、优势地形（战斗中兵力格颜色不同）、计谋、阵形、策略（以上三项军师才有）
5. 装备：包括武器防具（见表 1）、道具（见表 2）、宝物（见附录）
6. 计策：包括行军中计谋（见表 3）、行军中的策略（见表 5）、阵形（见表 4）

● **战斗指令**



1. 攻击：游戏者设定指令攻击敌人。
2. 策略：包括火、水、落石、回复四种计谋（见表 3）、阵形（见表 4）战斗策略（见表 5）。
3. 装备：战斗中使用道具、宝物。
4. 总攻击：带队武将拥有，不需指令自动攻击敌人，途中连按Ⓑ键可停止。
5. 武将资料：战斗中察看武将各项指数（敌我双方）。
6. 防御：退却不一定能成功，防御可使伤害减半。

表 1　武器防具

武器	注：使用一种（由资料中的武器类型决定）、表中“×2”为 2 次攻击	
日文名	中文名	提升攻击力
けん	剑	按质地不同依次为 10、20、40、80、120、90×2、200、220
かたな	刀	按质地不同依次为 10、20、40、80、120、150、200、220
やり	枪	按质地不同依次为 10、20、40、80、120、150、200、220
おの	斧	按质地不同依次为 10、20、40、80、120、150、120×2、220
ゆみ	弓	按质地不同依次为 12×2、24×2、50×2、70×2、90×2、120×2、132×2

防具	注：使用三种卖价为买价的 3/4	
日文名	中文名	提升攻击力
よろい	盔甲	按质地不同依次为 5、10、15、25、40、60、65、75
かぶと	头盔	按质地不同依次为 5、10、15、25、40、50、60、80
たて	盾牌	按质地不同依次为 5、10、15、20、30、40、50

表 2　道　具

日文名	中文名	买价	作用
せきしんたん	赤心丹	50	可增加兵力 100。
しょうこんたん	招魂丹	100	可使兵力为 0 的武将将恢复部分兵力投入战斗。
まもりのけむり	护身烟幕	300	行军时一般时间内敌人不会出现战斗时提高躲避攻击的速度，但经过 64 步后无效。
かいしんたん	会心丹	300	可增加攻击力。
どうせんたん	铜仙丹	100	可增加兵力 500。
ぎんせんたん	银仙丹	500	可增加兵力 1000。
きんせんたん	金仙丹	1000	可增加兵力 4500。
やえいのどうぐ	野营幕	1000	可恢复全部兵力，SP 值（行军时使用）
はくば	白马	2000	可增加速度 10
ちふくたん	知复丹	2500	可增加 SP30
ぎんせんせき	银仙石	非买品	同银仙丹，可多次使用
きんせんせき	金仙石	非买品	同金仙丹，可多次使用
かいしんせき	会心石	非买品	同金仙丹，可多次使用
注：卖价为买价为 3/4			

表 3　计　谋

名　称	耗 SP 值	作用	适用地形
火计	2—8（四种等级）	损伤敌军兵力作用一般	用于除水中任何地方
水计	3—10（五种等级）	损伤敌军兵力作用较强	只能用于水中
落石计	4—10（四种等级）	损伤敌军兵力作用最强	只能用于山地、攻城
回复计	2—8（四种等级）	增加我军兵力	用于任何地方
注：战斗中都可使用、行军时只可使用回复计。			

表 4　阵　形

日文名	中文名	耗 SP 值	作用
さんかい	散开	0	基本阵形
かくよくのじん	鹤翼阵	8	攻击力增加，防御力下降，应使强将在中间。
しょうほうのじん	冲方阵	4	攻击力，防御力增加，速度下降。
はくばのじん	白马阵	8	速度增加 2 倍，最常用（对卫方阵可先攻击 2 次）
ぎょりんのじん	鱼鳞阵	16	中间三将攻击力，防御力增加，施计和反施计成功率增加。
ほうしのじん	锋箭阵	8	攻击力从后到前依次增加，防御从从前到后依次增加
いちもんじのじん	一文字阵	16	攻击力，速度增加，防御力下降
はいすいのじん	背水阵	24	攻击力增倍，防御力减半只能在水边使用，且不能退却，战斗后成散阵。
せいじやくのじん	静寂阵	32	军队消失，敌人攻击不到（敌方也为静寂阵时能攻击到）不能用回复计（战斗后成散阵）
はっけのじん	八卦阵	48	只有在生门的武将（预先设定）才能被敌人攻击到（战斗后成散阵）
注：行军中，战斗中都可使用。			

表 5　策　略

日文名	中文名	耗 SP 值	作用
さっどくのけい	杀毒计	4	行军时可进入沼泽一定时间而不损兵力。
しゅくちのけい	缩地计	8	行军时可从洞中直接到洞外。
えんとんのけい	烟遁计	8	行军时在一定时间内敌人不出现，战斗时可提高躲避攻击的速度。
ちょうばのけい	嘲骂计	4	攻城时使敌将防御力下降。
ぎたいのけい	伪退计	8	同"嘲骂计"，但威力更大。
けっろのけい	血路计	8	可在战斗中逃走，但不一定成功。
ぎしんのけい	疑心计	6	一定时间内使敌军不作攻击。
しんらんのけい	乱计	4	使敌将 SP 值下降
さくげんのけい	策灭计	8	使敌方策略威力下降
げさくのけい	解策计	8	把敌策略解除
さくかえしのけい	策返计	8	将敌策略反施回敌方
さんめんのけい	策免计	16	一定时间内使敌策略无作用
げきめんのけい	击免计	12	一定时间内不会受敌攻击
りかんのけい	离间计	8	一定时间内使一名敌将自相残杀
りはんのけい	离反计	16	一定时间内使所有敌将自相残杀
ばくさつのけい	缚杀计	12	使所有敌将不能攻击
かんせいのけい	陷阱计	12	使一队敌军兵力下降
あんさつのけい	暗杀计	16	直接杀死敌将
かいじんのけい	解阵计	16	解除敌军阵形成散阵
しょうこんのけい	招魂计	32	使无兵力的武将恢复部分兵力，进入战斗
注：除杀毒，缩地计在行军中使用，其它计在战斗中使用烟遁计都可使用。			

附　录　　过版宝物

由于此卡硬性规定了游戏过程，过版不易。但游戏中有一些宝物是过版的关键。下面按顺序罗列出来，可助众"Game"友们早日通关。

ちず（地图）：在徐州城东北的洞窟中，可看到中原、江南、东北的地形。没有它就不能看见袁绍。

エンショウへのてがみ（信）：在郑玄家讨得，交给袁绍，会派兵助刘备攻曹。

せきとば（赤兔马）：关羽在许昌城刘备夫人处得到装备后行军速度会快一倍。

コハソへのてがみ（胡华信）：关羽在胡华家中得到，在过第四关时交给胡华之子胡班便可出城。（如进屋半夜会遭到火攻）。

ひほうのしょ（秘法书）：坐船渡海到日本，杀死山顶大蛇，得救的女巫会交给孔明，在赤壁之战中孔明用它来借东风。

しょうせき（硝石），在柴桑城东北小岛中的洞窟里。

うろばくのえだ（老树枝），在柴桑城中央一位老者身后取得。做火药所必要之物。

かやく（火药）：将硝石和树枝交给老者，他会制出火药，可将博望坡大石炸开，到达襄阳城。

ひゃくまんぼんのや（百万支箭）：在襄阳城大殿地下秘室内得到，交给孙权在赤壁之战中使，为对抗曹操之必要。

てがみ（信）：在荆州城大殿宝座下得到，可进襄阳城，和守城曹军交战。

にしきのふくろ（锦囊）：可引吕布走出樊城。

ヨウユウのゆみ（养由弓）：可使黄忠加入刘备军。

さけ（酒）：在司马徽家中取得，用来了解襄阳城西野盗森林的秘密。

てがみ（信）：第二次在郑玄家中取得，可使洞窟中的孟达让开。

ショクのちず（西蜀地图）：在孟达身后宝箱内，可看到西蜀城形。

けっぱんじょう（血判状）：李恢可用来说服马超，马岱加入。

せいどうのかぎ（青铜钥匙），可用来打开水门。

かやくつぼ（火药壶）：可在绵竹关内引起大火，引张任军作战。使用火计所必要。

キッペイのしょうかいじょう（吉平的介绍状）：用来请华陀医治姜维母亲的重病。

とこうじょう（航海状）：可使在码头前的辛毗攻击，然后上船渡河去街亭。

りっこうてんしょ（六甲天书）：和曹操决战时，可用来破曹操的火计，能呼风唤雨的秘传之书。

おちゃ（茶叶）：从天水城中一行人手中取得。

ちゃき（茶壶）：从鲁城取得茶壶，将茶叶、水、茶壶交给隐士，他会教你破司马懿落雷阵的方法。

すいとう（水壶）：从隐士处取得水桶，到黄家庄可向井旁的人要一桶水。

きゅうてんたん（九转还魂丹）：用一千金买下，可获得走乱石阵的方法。

そっこうのくつ（速攻鞋）：装备后可使速度提高 20。

ねんど（连弩）：战斗中使用，可对每个敌人进行攻击。

じゃほこ（蛇矛）：装备后可使攻击力提高到 235。

かしんのしょ（火神书）：战斗中使用，可施出最高等级火计。

げきせきのしょ（激石书）：战斗中使用，可施出最高等级落石计。

すいりゅうのしょ（水龙书）：战斗中使用，可施出最高等级水计。

もうとくしんしょ（孟德新书）：装备后可使智力提高 20。

へいほうのしょ（兵法书）：战斗中使用可随机施出一种策略。

KOEI 三国志四个版本的比较研究

·文/边晓春

日本著名游戏软件公司光荣公司从1988年推出第一版《三国志》起，大约每两年出一新版，到今年已经推出了四个版本的《三国志》。六年来，红色的"KOEI"标志吸引了千千万万游戏爱好者。从日本、台湾、香港到中国大陆，可以说，凡是爱好历史题材仿真游戏的人，几乎没有不知道光荣公司及其《三国志》的。今天，回过头来看看《三国志》的演变过程，从游戏设计的角度品味这部著名游戏的艺术手法，以中国人的眼光审视日本艺术家对这部中国古典名著的再创作，应该是一件不无裨益的事情。

本文试图从游戏结构、游戏规则、游戏效果等方面对光荣公司《三国志》的四个版本作一比较。依据的软件是：《三国志》FC版、PC英文版、《三国志Ⅱ》MD版及PC版，《三国志Ⅲ》MD版及PC版，《三国志Ⅳ》PC版。

一、游戏结构

《三国志Ⅰ》到《三国志Ⅳ》的游戏结构基本上是相同的：游戏者选定扮演君主和开始年代；从全国大比例尺地图进入；游戏者扮演的君主控制若干郡；以月为时间递进单位，逐月逐郡部署内政、军事、外交等方面的工作；攻击其他郡主控制的郡或被其他君主进攻自己的某个郡时，切入战争画面，即以该郡为核心的中比例尺地图，此时通常以日为时间递进单位；两员武将对打时，画面切换为小比例尺背景下战斗场面，游戏者不能操纵己方将领，双方都由计算机操纵；游戏者扮演的君主控制全国时游戏正常结束，该君主死亡且无继承者时游戏中断。

Ⅰ版不能自定新君主，全国地图以郡界划分。游戏者按计算机安排的顺序安排各郡工作，每个郡是一个有十数项指令的菜单，每个郡每个月只能做一件事情。中比例尺地图上有若干座城池及附近的山川河流平原等，看不见城内状况。一支部队由一员大将率领，在画面中占一个格，没有武将对打画面。

Ⅱ版的改进之处在于：加入了自定新君主，为各郡设置了郡名，指令菜单改为下拉式，每个月每个将领可以做一件事。中比例尺地图上加入了关隘、树林等地形。加入了武将对打，但只是在刚刚开始战争时有可能。

到了Ⅲ版，大比例尺地图不再以郡界划分，而代之以主要城池。如洛阳、长安、南皮、成都、襄阳等。各城之间有道路相联，毗邻郡之间若无道路则不可以通过。各交通要道设置了十几处战场或关口，如官渡、赤壁、虎牢关等，保有对这些战略要地的控制，则进可攻退可守。中比例尺地图也有很大变化，扩大了城池在画面中的比例，加入了城内的街道、宫殿等。攻击部队必须攻破城门，占领主要宫殿才算攻下这座城池。可以看出，《三国志Ⅲ》比前面版有了很大的改进。

1994年问世的Ⅳ版主要改进了大比例尺地图的画面效果，地图幅面加大数倍，画面质量明显提高。中比例尺地图则去掉了城内的描写，而把笔墨都集中在城门处：高耸的城墙，坚固的城门，使得攻城与守城的战斗更为激烈。带兵方式也有了根本的改变，从过去的一将带固定数量兵变为各城驻扎兵力，只有发生战争时才为将领配兵。

在这四个版本的《三国志》中，游戏结构虽然没有发生大的变化，但革新的方向非常明显，即：改进操作性，使游戏者的各项操作越来越顺畅、简略；创造更加贴近史实的战争氛围；着力改善地图的画面效果。

二、游戏规则

1 人物

光荣公司的各版《三国志》都是用一组数字加一帧头像来描述人物的。除年龄、性别外，设有忠诚度、武力、智力、魅力、政治等主要属性，大都按0至100设定。Ⅲ版和Ⅳ版中，还加入了一些宝物，可增加单项得分。各种数值会直接影响相关工作的效率。

从Ⅱ版开始，还设置了若干官职，以区别人物的等级，如将军、军师、侍中等。

最值得一提的是"忠诚度"。在各版中，忠诚底低于70，就有可能被敌方挖走。想办法"登用"到敌方的大将，同时防止自己的重要人才流失，是游戏者需要特别重视的工作。而这种现象在Ⅰ版中有点过份了，自己手下忠诚度100的大将也有可能在战争中被敌方能力强的君主"策反"过去。到Ⅲ版才略微有所限制，因为你只能从相邻城市中登用敌方人才，且还必须有己方的密侦潜伏在该城市。Ⅳ版更规定只有政治能力很强的密侦才能探得对方武将的忠诚度，且多数被俘敌将要经过几个月以后才可能归顺。

2 战争

各版《三国志》在开始战争时都自动转入中比例尺地图。战争规则不尽相同。Ⅰ版中，攻击方首先在指定的范围内安排部队和粮草，每员战将最多可带兵一万。开始战斗后，按计算机指定的顺序指挥各战将的行动，有移动、待机、攻击、撤退、调查等指令项。攻方的胜利条件是：全歼敌军或占领所有城池或消灭敌军主将；守方的胜利条件是：全歼敌军或消灭敌军主将或夺取敌军粮草。

Ⅱ版的战争规则改动不大，只是取消了粮草屯积地，再是战争开始时给双方一个互派武将单挑的机会。地图上增加了一些关隘，且攻击方对盘踞在城内的守军的攻击效果不是很好。攻击手段增加了突袭、诱敌临阵反戈等。

Ⅲ版的战争规则有了很大变化。首先是设置了马、步、弩、强弩等兵种。战场也分为两类，一是野外战场，地形复杂，战争目的是歼灭敌人或赶跑敌人；一是攻城战场，攻击方必须攻入城池，并占领主要宫殿或全歼守军。野外战场还可能设在大江之中，此时双方都要登船作战。攻击手段有了很大的加强，除去随时可向敌将提出单挑要求外，还设置了同仕、伪令等许多计谋。攻击方攻击城门，攻开后即可入城，有些部队也可在城外静候，待机动力增至10时越墙而入。攻守双方及各自的援军总兵力可达数十万，场面甚为壮观。

Ⅳ版沿着前版的思路继续改进了战争规则。此版增加了冲车、投石机等几种兵器，必须要在技术开发水平较高的城由具备制造能力的将领监造，要花费若干金钱和近一年的时间；造成后即可用来攻城。攻方无论用何种方法打开城门，都可以选择用"武决"或"兵决"进行决战。武决是各派大将一番、三番或五番决胜，败方若为攻击方，则退回原攻击地，守方失败且无退路，则守军全部被俘。"兵决"就不如武决好看了，软件交待得也不清楚。

总之，《三国志》各版本都在战争规则上作了精心的、成效显著的改进。越改，场面越好看；越改，游戏者发挥的余地越大。

但是，依笔者之管见，《三国志》在战争规则上的几处缺撼一直未见改进。其一，是《三国演义》上的几种常用战法未能体现，如两军对阵武将厮杀，一将佯败诱敌进入埋伏圈等等。其二，是无法实现较复杂的战术意图。其三，无论是几万人的大部队还是仅剩数人的残部，在画面上都用同样大小的图标，总给人一种下棋的感觉。其四，是距离的感觉总是不对，例如，攻击部队从某城出发，到达被攻击地时，日期总是从1号开始，似乎两城之间的行军未用时间；但另一方面，攻城部队爬云梯时，从城下爬到城顶却至少要用两天时间……

对于游戏设计者来说，他总是面临着两难的境地。一方面，要尽量真实生动地再现古战场那惨烈壮观的画面，要给游戏者以充分的自由，发挥其聪明才智；另一方面，又受硬件资源、软件实现能力的限制，难以实现很多设想。从这个意义上说，电子游戏与其他所有艺术形式一样，总会带着许多缺憾问世。然而，在硬件条件越来越好、软件环境日渐改善之日，仍旧在陈旧的框架之下修修补补、抱残守缺，终难以满足广大游戏者日益提高的要求了。由此，笔者斗胆预言，三国题材的仿真游戏在游戏结构尤其是战争规则上即将出现重大改变。

3 内政

各版《三国志》都安排了许多内政方面的工作交给游戏者考虑。开发土地、防治洪水、开仓赈民，是各版都有的工作。在Ⅲ版中，增加了"耕作"一项，意思是说，只提高土地价值而不耕作，照样收不了多少粮食。Ⅳ版删掉了耕作，加入技术开发，以提高制造兵器的能力。在各版中，民

众忠诚度低于60都可能引发造反。

各版游戏在内政方面的改进主要是围绕简化操作进行的。在开始的两版，游戏者要每月指派开发者、决定开支数目，甚为麻烦。到了Ⅲ版，可以指派文官连续数月做同一种开发。而Ⅳ版中，只要将合适的官员安排在内政的某个位置，再决定一个数额较大的款项，在这些钱没花光之前就不用管他了，你还可以通过一个小动画观察他们是在工作还是在怠工、偷懒。其实，在笔者看来，内政方面的工作还可缩减，只要能让游戏者感觉到内政对于战争的种种限制、不要过份穷兵黩武，也就可以了。

4 外交

外交是《三国演义》中的重要战略手段，对此，《三国志》各版也都有所表现。Ⅰ版中只有结盟、解盟，擅自撕毁盟约会使臣民的忠诚度下降。Ⅱ版中增加了一些经济上的往来，且能看到各国对自己的敌对程度。Ⅲ版中很容易向盟国索要钱粮，且可以利用敌国撕毁盟约招降敌将。Ⅳ版中的盟国就比较可靠了，在盟约到期之前一般不会攻击盟国。在各版中，盟国之间是可以互相救援的，也可以约盟国一道攻击第三方。但游戏者通常很少利用这些条件。在更深层次上盟国之间的战略配合、结盟使者的舌辩之才，都未能在各版游戏中体现。

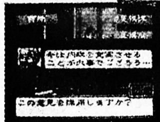
5 政治

《三国志》各版均忽略了君臣之间、臣臣之间、皇权、继承人等复杂的政治关系。一个简单的"忠诚度"参数根本无法表现出深奥的、惊心动魄的政治斗争。当然，用什么样的游戏手段描述政治斗争，是一个世界性的难题，不应以此去苛求《三国志》的设计者。可以设想，在今后某个三国题材的游戏中，能使游戏者真切地感受到"军事斗争是政治斗争的延续，政治斗争是军事斗争的目的"。到那时计算机游戏就不再是狭义的游戏，而成为表现力丰富的成熟的艺术形式了。

三、游戏效果

1 游戏点

三国题材的仿真游戏的游戏点是很明确的，这就是：让游戏者能将在游戏环境中招演、指挥、对抗那些著名的三国人物，运筹帷幄，纵横捭阖，亲身领略错综复杂的生死搏斗，在胜利中得到精神上的巨大满足。此类游戏的特点是：复杂，需要较高水平的智力和一定的历史知识；而玩，一次统一要花费数十小时的游戏时间且可以变换角色反复玩。因此，这种游戏针对的游戏者应当是十几岁以上的青年人和成年人。



日本光荣公司是这类历史题材仿真游戏的开拓者，各版《三国志》是其经典之作。同样是历史题材，在政治、军事及经济的复杂背景下，《三国志》突出了军事生活；同样是战争题材，在战略、战役、战斗的各层次上，《三国志》以战役层次最具特色。在这些游戏设计的要点上，各版都保持了统一的游戏点，且一直无人能出其右。

2 画面与数字

各版《三国志》之间，变化最大的就是画面，几乎每版都是重新画的，且面目一新。为此，光荣公司专门在北京注册了一家公司收集资料。发展到Ⅳ版，人物头像的风格已经很鲜明，且估计除个别人物外，都能被广大中国人所接受。

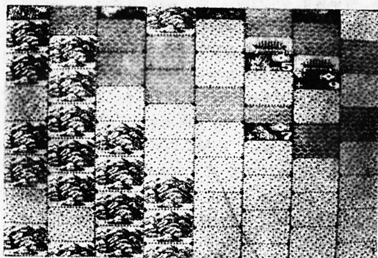
各版《三国志》还有一个共同的特点，就是有大量数字。第四版中每位人物的能力都列出长长的一列。姑且不论这些数值是否合适（依据史书《三国志》对人物的评价往往与《三国演义》有些差别），单单是这一大版数字就会减低游戏者的兴趣。

3 风格

《三国志》各版的综合风格大体上没有变化，给人的感觉是一部严肃的正剧，手法是写实的。尽管多少有些神话色彩（（如第四版中的天变风变），也有些噱头（如第二版、第三版中的貂婵），过多的数字也不必要地突出了技术色彩而削弱了游戏者身临其境的感觉，但总的说来，其艺术风格与其主题是协调的，对主题的烘托也是成功的。

4 结束语

日本光荣公司的《三国志》在游戏设计的诸多方面都是历史题材仿真游戏的经典之作，八年以来一直是同类产品中的带头羊。作为中国游戏爱好者，我们会非常关注《三国志》的发展，同时也热切地盼望中国人制作的三国仿真游戏能够尽早出台。



电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD BATTLE TECH

厂商 FASA 类型 STG 容量 16M

"A GAME OF ARMORED COMBAT"，卡带封面的这段文字告诉我们这是一部机甲战斗的游戏。但并没有提到"优秀"二字，这是厂家的谦虚吗？

游戏的主人公是一部机器，听起来好象是非生物的那种，但想到机械战警莫菲那种有生命有情感的机器人，还是把它们看作是有机体亲切一些。可笑的是我们的主人公形状恰如与莫菲"争风吃醋"的另一型机器人ED209！

▲很象ED209吧！

▲根据环境不同，需要选择不同的武器

BATTLETECH火力强劲，备有机关枪、激光枪、追踪弹、爆弹、定时爆弹等九种武器供你选择，操作很简单，A、B、C三键即可控制三种武器的发射，双人游戏时一人操纵机器人行动方向，一人操纵机器人的射击方向，如配合熟练则可所向披靡。游戏为45°角半俯视，类似于《沙漠风暴》。在广阔的敌领域内，摧毁一切目标即为你的任务，要十分小心各类敌人，分别用不同的武器来对付，并要注意弹药的消费。一但大威力武器没有了，你便会处于极危险的状态，因此要及时补充。地面上还有地雷和裂缝等其它障碍物，要这部显得有些蠢笨的机器人避开它们确要点过硬本领。不信就请试一试。

▲被破坏的建筑物内会有给养

MD 四人麻将

厂商不明 类型 TAB 容量 2M

莫明其妙的出现这盘未标明制作者的麻将游戏，容量只有2M，好象不能再小了。在如今游戏节目的容量日趋高值化的时候，这种容量的确显得可怜巴巴的。

▲每个人都有个怪名字

游戏中的日文显示出这是日本公司制作的游戏(?!)而不是台湾或香港的公司，也意味着麻将规则仍旧是日式的规则。所谓日式规则其实就是算番规则，说白了就是不够番不准胡牌。相对于"烂胡"，这种较高级的玩法国内似乎已被人们放弃了。其实要得到"番"，实在是太简单了。最简单的就是"立直"（不吃不碰加报听），"断幺九"（没有幺九牌），最强的象"大四喜"（东南西北各一杠）、"大三元"（中发白各一杠），作出这种样子就算有番，就可以胡牌了。这部游戏亦分为初、中、高三级，各有八位"麻星"与你对决。操作亦很简单，一但有吃碰牌就会闪动揭示你，这时只须按下键便可选择吃、碰、杠等。而且机器吃碰时还会发出人语来。不知这算是不肯或害怕留名的制作公司还稍有水平，还是只要是16位游戏节目至少要能做成这个样子呢？

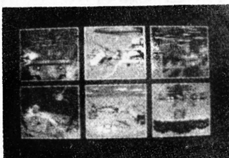
▲笔者做了一把"七对子"

点儿背，不能怨社会

臭牌手壮！

MD GUN SHIP

厂商 U·S·GOLD 类型 STG 容量 8M



▲你需要完成各种不同的任务方式出现在 MD 上。

保持四项世界之最的美军重型武装直升机 AH—64“阿帕奇”被设计到游戏中已不止一次了。这次是以横向卷轴及坐舱 3D 视角卷轴的射击游戏方式出现在 MD 上。

▲比起米 8 直升机来,“阿帕奇”可漂亮多了

武装直升机的多用途性能是最为突出的。在这个游戏中也可以体现出这个以印第安传奇英雄的名字“阿帕奇”命名的武装直升机的卓越性能。灵活的机动能力,生存力极强的防护能力及作战中必不可少的强大火力系统,你均可体验一下。

游戏在沙漠中进行,你就是一名美军士兵,要完成上司下达的任务。驾驶心爱的“阿帕奇”对付各式各样的苏式装备:坦克、武装直升机、大型运输直升机、小型战斗机、坦克、步兵战车,你需要选用不同的武器加以对抗,并选择适当的作战路线。在 2D 飞行中,飞机是很灵活的,可加速飞行,可调头飞行。敌人的飞机也十分疯狂,稍不留神便机毁人亡,只有迅速接近目标将其消灭才是致胜的关键。

游戏的画面及音乐不十分出色,尤其是 3D 作战中基本算是失败。但 2D 作战画面让人想起《眼镜蛇指挥官》,不同的是这次以最强的 AH—64 做武器,你还是可以感到战争的刺激性的。

攻击、攻击、再攻击!

MD 七喜小子

厂商 KANECO 类型 ACT 容量 8M

头上长有七根直立略带弯曲头发的七喜小子又在 MD 上登场了。当然游戏主题还是“救美”这个古老题材,不同的是七喜小子温顺得多,游戏中你要不断开动脑筋,利用能够利用的一切来达到救美目的,实在看不同这个外形象一个 PLAYBOY 的小子还是一个头脑聪明的家伙。

▲这小子穿着一件印有自己头像的背心

以卡通人物为主角的游戏一般来讲玩起来是比较轻松自在的。这个游戏也不例外,一开始你便在一种幽默诙谐的气氛中。漫画家在工作之余不知不觉睡着了,笔下的主人公七喜小子便开始历险。他智勇双全,唯独不能发烧(爱斯基摩人?)要利用响指开门取宝,利用画笔画出台阶,画笔不够还要用铅笔刀削等等,并且要不断躲避蜜蜂、滑板少年等会使你体温升高的东西。当温度计中的水银柱达到顶端,不好,烧包!但奇怪的事情发生了:你只要吃一些汉堡包体温便会降下来。若真如此,“麦当劳”岂不变成专治发烧的专科门诊了吗!

▲游戏中你会颇费脑筋的

▲用铅笔可画出台阶用来站脚

烦着呢,别理我!

电玩大排档　电玩大排档　电玩大排档

电玩大排档　电玩大排档　电玩大排档

MD MEGA TURR ICAN

厂商 DATA EAST 类型 STG 容量 8M

▲我很丑,但很温柔

▲如果你技术高超,便结局自然……

在和平的年代中,邪恶势力仅是人们编造出来聊以打发平静生活的一种刺激手段罢了。但是,在 GALRXY 行星系中的人们已享受了很长时间的自由与和平的时候,一股真正的邪恶势力正在集结澎涨,恐怖又回到了 GALRXY。这股邪恶的机械力量肆意破坏着所有行星,并奴役着所征服的过惯享乐生活的人类。人类在强权的淫威面前,显现出可鄙的懦弱本性。幸好还有一股力量能够挽救这些失落的灵魂,那就是为了自由而战的勇士伯恩·MC·盖尔。老一套的故事又发生了,当伯恩在茫茫宇宙中截收到一种绝望的哭喊声时,他判断出是一名既美丽又年轻的姑娘。他发誓要击败邪恶势力,救出姑娘,并想与之……,这便是正宗的“英雄救美”,亦可说是爱情的力量。光明能否战胜黑暗,正义能否战胜邪恶,爱情能否战胜软弱,就瞧你的了。

游戏中有三种武器可换,要多吃以提高 POWER,还可用飞索吊在墙壁上前进,也可以把身体团成一团并放高能炸弹来攻击敌人,实在不行了还可用 MEGA 能量炮来对付群敌,可谓攻击方式多种多样。画面效果也十分壮美,效果音与战斗气氛很融洽,不同难度级、关数有不同的设定。

为了自由,为了爱!

SFC 僵尸男爵

厂商 SETA 类型 ACT 容量 16M

全欧洲流传着这样一个恐怖传说:

在阴森的古堡中,一具棺木里沉睡着千年恶魔,与吸血鬼相同,有着无法想像的力量和邪恶的心灵。他会在夜间苏醒,为了得到永恒的生命和外表去袭击年轻女性并摄取她们的生命。

现在,这种事真的发生了!作为主角的你,为了救出被恶魔抓走的女友,冒死冲入魔堡,一路打击魔鬼和僵尸而前进。

本节目类似时空之门和波斯王子,必须边解谜一边前进,另外人物的动作十分细腻,背景及音乐效果也令人难忘。实在是值得一玩的 ACT 冒险节目。

SFC 恶魔之纹章(魔界村·纹章编)

厂商 CAPCOM 类型 ACT 容量 16M

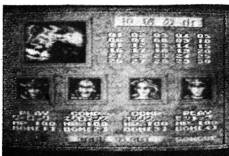
阴暗的魔界是一个弱肉强食的地方,然而也有着自己的秩序,白魔——魔界的支配者对这里实施着残暴的统治,唯一能阻止它的,就是其宿敌红魔!

在 CAPCOM 的“恶魔之纹章”中,主角以面恶心善的魔族形象登场,在充满诡异气氛的大陆上为追寻魔族的徽章(纹章)而冒险。在各个版面之间可以自由移动,并于旅途中学会多种变身魔法及提升自身的能力。

CAPCOM 的 ACT 是以操作性优良而著称的,本节目的红魔也是一样,在一开始就能无限制地空中悬浮或飞行,并且也有一些特殊本领可以使用。但要过关的话则必须真正做到纯熟的掌握和灵活的运用,这也正是 CAPCOM 的魅力所在。

SFC 魔兽大战

厂商日本物产　类型 SLG　容量 16M



在遥远的过去，传说的年代……

魔法大陆该亚是一块和平富饶的土地，千百年以来人们在这片土地上过着安定的生活。

但是和平安定的局面终于被打破了，触犯禁忌的人是冥府的魔导师普鲁斯特，其势力在十数年间伸向各地，所到之处无不生灵涂炭，满目创夷。

风之城的老将军巴伊鲁为了阻止普鲁斯特的野心，求助于命运之城的年轻武将阿利夫，从此揭开了魔兽战争的序幕。以后的数年中，武将乌洛克、魔将尼克罗曼斯、女骑士奥吉莉丝及魔法师比肖可四人分别控制了大陆四分之一左右的势力，展开了旷日持久的战争。

SFC 海格拉斯之荣光——神之赠物

厂商 DATA EAST　类型 RPG　容量 16M

古希腊传说中的伟大人物海格拉斯，在天界某处的神圣主宰。现在，作为主角的你，就要去执行自己的使命，为了神族的光荣而进行拯救世界的冒险。

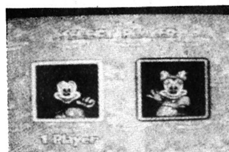
游戏的特殊性在于游戏进行中主角可以随意进出"借用"他人的身体，而这样一来自身的各项数值也会常常发生变化。有时是男性有时是女性，甚至有时会借用动物的身体来行动……如此的系统设计可以说是相当新颖及引人入胜。冒险中的种种事件自然也会随之变化，分成几条不同的主线进行。是一个极富创意的新型 RPG。

为了天神的荣誉！

电玩大排档

SFC 米老鼠大冒险

厂商 CAPCOM　类型 ACT　容量 12M

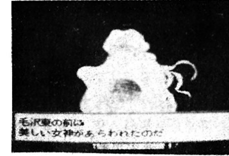


CAPCOM 做米奇和明妮的系列游戏已有一段历史，今年新推出的续集沿续了以往的风格，加上它一贯拥有的美丽画面，卡通迷应该不会把此节目置之脑后吧？

游戏中有很多创新设计。米奇一开始是无法直接攻击的，必须先把球形敌人踩晕再捡起它来投掷出去，不过不能拿太久否则它就会醒过来…碰到唐纳以后，会从他手中得到吸尘器，按住吸尘器的开关不放就可以把敌人全部吸进去。后面还会有许多新型武器，自己去发现吧！玩厌了单调的 SLG 及火爆的打斗、冒险节目，找来这个轻松愉快的卡通 GAME 换换口味何乐不为呢？

SFC 文　明

厂商 ASMIK　类型 SLG　容量 12M



在人类蒙昧蛮荒时代，许许多多的部族从混沌的原始状况走了出来，跟随他们的首领开始建立国家并谋求发展……

阿斯米克在 SFC 上推出的"文明"是 MICRO PROSE 在 IMB—PC 版上同名作品的移植版。游戏开始后可以从日本、美国、巴比伦等十四个国家中选择一国创建自己的文明，可以自己改变元首及国都的名称，也可以直接使用设定的名字。比如选择中国，则元首为毛泽东，首都定为北京：(但年代是纪元前 4000 年，真有点古怪) 日本的领袖是德川家康、美国是林肯、罗马是凯撒等等。要维持一族的生存也并不简单，弄不好会在游戏一开始就因食物短缺而灭亡。所以有条不紊的治国谋略是取胜的关键。

建立你自己的文明体系

GAME BAR

为增加 GAME BAR 的广泛性和参与性，遂邀张弦、叶伟先生加盟，以期带来新风。龙哥无类乘机逃之夭夭，唯老 D 忠厚，留作人质，不知何时淘汰出局。	 **美少女战士** MD　ACT　6 分	 **天下布武** MD—CD　SLG　7 分
主持人 叶　伟	MD 版的"美少女战士"?! 令人惊讶的是 MD 也渐渐开始制作这类"温柔"的作品，正改变着其"强悍"的形象。不过说老实话，这个游戏确实徒有其表。与 SFC 的同名作相比，动作少了不少，画面也非常简单，实在是很一般的作品。	气势磅薄之作。虽然是 1991 年的作品，但对于绝大多数刚刚拥有 CD—ROM 的大陆游戏者来说，还算是一个"新作"。虽然 CG 画面略有不流畅的感觉，但在镜头的把握上处理得很好。不过这类 SLG 在卡带中也已泛滥，意义不大。
主持人 张　弦	号称 16M 的作品。但是，只有 6 版的内容，且只有单打，真令人怀疑是 8M 的货色。MD 的一贯风格就是不擅长作女性游戏，这次又证实了这种观点。作为动作版来说也非常令人失望，既不够刺激，又动作单调。少女虽不难看，但年龄也实在太小了……	开场具有令人震撼的气势。登场的人物有一千五百人之多，虽然浩繁，但绝不令人有琐碎的感觉。但是游戏的难度太高，可选择的指令亦少，很难找到合适的感觉。音响技术很出色，作战场面亦好。
老 D 别愁眉苦脸，马上淘汰出局。	从制作上看厂家有点漫不经心，对许多细节都不作处理。如果注意这些方面，就不会让人给这么低的印象分。几乎各方面都让玩者不满，不过在日本居然评价不低，真是怪事。	非常典型的 SLG，忠实地再现日本战国时代群雄争霸的局面。有 CD 大容量做保证，画面当然是一流的。不过具体到游戏的指令系统，似乎比"霸王传"等同类节目略逊一筹。

GAME BAR

午夜陷井 MD—CD　PZG　7.5分	圆桌骑士 SFC　ACT　6.5分	梦幻之星Ⅳ MD　RPG　9分
无论从哪个角度来说，这都称得上是部“电影”，而不是什么“游戏”。采用的模式是PC机中常用的“解谜系统”。画面程度以及流畅感极好，几乎挑不出什么毛病。只是难度高了一些，如果不知道方法，只能看着少女们横尸街头，实在于心不忍……	看上去很象的移植作品。至少背景什么的还算细腻，看来CAPCOM确实下了一番功夫。但这个游戏也是有人喜欢有人讨厌。笔者属于后者，因为它没有很好地把握住ACT节目应有的内涵，做的实在太简单粗糙，刺激程度也不够。只能算勉强及格。	RPG中的RPG具有王者之气的经典之作。没有玩过RPG的人也会被它的气度所震摄，至于玩RPG的朋友就更应该一试身手了，否则实在太为可惜。它的动画一流，情节非常出色，是绝对不会令人失望的作品。
从美版CD移植过来的日版作品，充分体现了原作高超的扫描技术。图像的动感柔和，配音也很好。但可惜用的是日语，多少令人感觉不够自然。演员们的演技亦十分出色。只是若要救人便无法关注情节的发展，哪有这样的玩法……	没看到过这样设计难度的。随着难度增大，敌人的攻击技术并不增强，而只是加大了敌方的攻击力。也许程序这样设计更为方便？但以此为难未免有些无聊。能同时出现在屏幕上的人物最多也只有4个，是不是太不够火爆了？	绝对优秀的RPG。其精美的效果无论是在MD，还是SFC中都十分罕见。这样的作品即便是作为CD游戏来看也毫不逊色，真是精工细做的产品。比之“光明系列”、“梦幻之星”系列显得更成熟、更有魅力。虽然SEGA的RPG不多，但精品纷呈。尤以这个“梦幻之星Ⅳ”为甚……
基本上对于电影化的剧情画面无可挑剔。但在最基本的游戏性上则几乎没有。试想一个软件没有游戏性，那么做得再漂亮也只是绣花枕头。不过美版游戏向来如此，大概是观念和意识的不同吧。	移植度不高，主要体现在操作时的打斗感觉不强烈，不容易找到街机的感觉。其实节目本身是非常出色的，无论人物造型或背景设计都令人赞叹。若把容量做大一点会不会好些？	情节奇幻而引人入胜，战斗画面也堪称一流，主角和敌人及机械的造型均很优秀。不过对于“大作”的头衔而言，唯一的不足就是难度稍低，流程也不是十分复杂。

闯关族的家

主持人：仔 龙

又是春节了，照例，仔龙在这里向所有的闯关族拜年，衷心感谢你们的帮助和支持！照例，闯关族的家也要贴一副对联，许个愿。记得有一联写得好“老营老风格　新年新气象”。把它用在这儿再也合适不过了，我想，所有的闯关族和我一样都希望我们的杂志越做越好。在新的一年里，闯关族的家尽力以新的面貌出现，不变的是“服务和参与”。所有的电玩迷朋友们，积极投身进来吧，闯关族的家欢迎你！

包打听

1. 贵刊稿酬为1up，但1up是什么呢？　重庆　张剑

七喜是7up，1up即七分之一的七喜是也。　阿KING

2. 怎样才能拍摄满意的游戏画面照片？　西安　吴光宗

要想拍好游戏画面的照片不容易。许多读者寄来的照片质量都不太好。这里只能简单地讲一下。首先要用三角架将照相机镜头平行对准画面，同时将房间弄暗，别让外界的光进来。相机的快门调到1/4之下。这样就可以拍摄游戏的静止画面了。不过正在进行的游戏的画面，尤其是动作较快的游戏一般相机是无法拍摄的。此外，一定不要使用闪光灯。　老D

3. 我现在最苦恼的是玩电子游戏不被理解，尤其是我父母亲，看见我玩游戏机就生气，怎么办？

上海　杨洁　济南　胡小钢　沈阳　刘衡高

这样的来信我们接到很多，许多读者来信末尾总是加：“千万别让我父母知道”这样的辛酸留言。我很了解你们的处境，因为我上学时也常常这样，总是被父母说别看电视了，赶快用功吧……诸如此类的话，也被骂过好几次。（还挨过打，因为我不是独子。）虽说玩游戏机本身并不是坏事，但如果一天到晚只玩游戏恐怕也不行。也要有些运动、学习、读书、劳动的时间吧！而且也不要总是一个人玩，偶尔也可找些俄罗斯方块、体育类和一些轻松的动作游戏和父母一起玩，不但简明易懂，一家同乐，而且也可以让父母们亲身体验到游戏机的魅力所在。另外是否可以让父母看看这本不成熟的杂志，让他们知道“玩也是一种文化”。

唉，其实父母责骂我们不是爱我们吗？被骂的子女才是幸福的。

——熏风

求贤榜

1.《七龙珠外传》短笛的魔贯光杀炮用哪几张卡片组合？——(200002)上海黄浦区宁波路73号1室。

2.《海豚历险记》如何进入游戏？——(100020)北京朝阳区工体南路3号楼1402室　张烨

3.《吞食天地Ⅰ》当攻下甘宁与鲁肃守的一座城后如何过一条河？——(200032)上海南洋中学高二(4)班　姚炯

4. 如何通过《蜘蛛侠》第二关关底一条漆黑的通道？——(200333)上海普陀区陆家巷43号　刘杨

5.《超惑星战记》如何进入第四关？——(414000)湖南岳阳大学92财1班　刘立

注：答案请直接寄给作者，一为互相切磋，二可以以玩会友。

封神榜

本栏专门刊登游戏攻关的最佳成绩。如果你自以为哪个节目玩得不错，请把成绩寄来（游戏类型不限）。本栏将择优刊登。你能刷新这里的记录吗？

MD《三国志Ⅱ》（光荣），扮刘备，从189年开始（上级水平、史实方式），到194年10月统一天下。——(100850)北京海淀区太平路27号　沈白

MD《三国志Ⅱ》（光荣），扮刘备，从189年开始，（上级水平、史实方式），到196年10月统一天下。——(200001)上海云南中路171号　徐哲

俄罗斯方块Ⅱ（爆炸）

A. TYPE－C(单人预行)：20 速开始 320 行

B. 单人不预行：20 速开始通关 99 速 999 行以上满分

C. 爆炸方块：四小时左右通关

100009 《电子游戏软件》杂志 无类

一语中的

致《电子游戏软件》

GAME 集中营——大魔界村

封面彩图——光明与黑暗

新卡快讯——风速英雄

秘技天地——魔法宝石

论尽江湖——热血物语

大视野——三目童子

GAME BAR——格斗三人组

二手货市场——英雄列传

紧急通辑令——魔鬼总动员

——上海 朱捷

求疵录

鄙人对 FC《七龙珠 Z Ⅱ》研究颇深，近日见《电子游戏软件》第 3 期上诸多错误，犹如刺鲠在喉，不吐不快，其一，P60页“揭黄榜”中第 1 题的回答应为“向左三步再向上二十三步”，下一句应为“20 号会带你入山洞”。其二，最大战斗力应为“655350”而非“65535”，此处疑为打印时漏。其三，P61“龙哥热”对仙豆一题的回答应为 20 颗而非 15 颗。 武汉 金扬

《电××》(九四年六月)上《赌神》一文称该节目由台湾 CONY 公司翻译。据我们所知此卡带是大陆一公司做的汉化，与 CONY 无关。

《电××》(九三、六)《横山光辉·三国志》一文中称三国志Ⅱ代即天舞·三国志正史。而此两节目风马牛不相及，三国志Ⅱ是光荣 KOEI 公司的杰作，而天舞则是狼组 WOLFTEAM 的作品。 北京 幻

留言簿

给“望子成龙”的爸爸妈妈：

你们禁止我玩游戏机，说：“上次只考了 85 分”。这次我拿了 100 分，你们却说：“瞧，还是不玩好！”。对不起，我搞地下活动了！

——北京 牛××

给《电子游戏软件》：

早在创刊前的《GAME 集中营》Ⅱ，你们就预告创刊号里有“七龙珠 Z Ⅲ”(FC)，可创刊号里变成了“七龙珠 Z Ⅱ”；你们又在第 2 期预告下一期里有“七龙珠 Z Ⅲ”，可第三期变成了“七龙珠 Z 外传”，第三期又预告下一期有“七龙珠 Z Ⅲ”！你们这不是在玩弄读者的感情吗！ 北京 郑艳军

给电玩店老板：

你如果再奸，我将比你更奸！

——一不愿挨刀的电玩仔

给某电玩店小姐：

不要用轰乞丐的眼光看着我，我是顾客！

——一个不懂好问的小“上帝”

给老师：

不要总说电玩不好，尝尝犁子的滋味嘛！

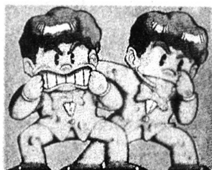
——一个总受批评的调皮学生

给世嘉：

拜托了了，别动不动就推出新机种，好吗？

——一个给拖累拖瘦了的“穷”讲究

龙哥热线



Q 目前市面上的各种卡带如 SFC 和 FC 等，是否有保存的期限，能玩多久，有无良好的保存方法？

A 说实在话，我也搞不清目前各种游戏卡带的确切保存期限。不过我手里有几盘八年前的 FC 卡带，它们的功能正常，与新卡带没有太大差别。所以，我认为，只要温度、湿度(为防止卡带端子底部氧化变质)合适，避免灰尘、发霉、曝晒和强烈碰撞……，保存很长时间应当没问题。

Q ①请问如何辨别变压器的好坏？②任天堂和超级任天堂的变压器可以通用吗？

A ①变压器是供给主机电源的重要配件，大家绝对不要小视这个东西。因为，用了低劣的变压器，不仅主机会受影响，一不小心，还有可以因为变压器设计不良而引发电线走火的危险。但一般人很难从外观判定变压器的好坏，最可靠的方法还是不要省钱，尽量用原装标准配备，至少要用国内外名牌大厂的产品。②完全通用，事实上，日本销售的超任是不带变压器的。

Q NTSC 制主机和 PAL 制主机分别指什么？使用时有何区别？ 沈阳 卢伟

A NTSC 制主机一般是原装货，其信号是 NTSC 制式，但国内的电视是以 PAL 制接收信号的。所以用 NTSC 制机配合 PAL 制电视时要加上制式转换器才可。

Q SUPER NINTENDO 和 SUPER FAMICOM 同为超任有什么区别？ 哈尔滨 李廷车 上海 陈元

前者为超任美版，简称 NES，后者为超任日版，简称 SFC。二者卡带插槽略有不同，必须加工一下才能同时玩美日版卡带。

Q 超任的节目是否都能 COPY 到碟上？ 广西 黄仕伟

A 到目前为止，大约有十几个 D.S.P 游戏需要加上 DSP 解码才能玩。而另有两个 FX 晶片的卡带无法磁碟化，即著名的《STAR FOX》和《FX 赛车》。

Q ①MEGA－CD 和 WONDER MEGA 的 CD 盘是否通用？②SEGA 的次世元主机到底是 32 位还是 64 位？ 杭州 王磊

A ①是的。②严格说应是 32 位，但 SEGA 宣传为准 64 位也不算大错，因为它有两个 32 位处理器，且目前尚未确认。

Q 94 年第 3 期“海外采风”中的便携式 MD－MEGA JAT 及 NEO.GEO 何处有售？ 长春 王海冬 北京 新磊

A 该栏目已说明是纯阅读文章而非市场介绍。上述两货迄今国内均无专门销售。

Q 世嘉 MDI 和Ⅱ代有何区别？ 新乡 曲世财 大连 冬冬

A MDⅡ音频输出系统上作了一定简化，CPU 系统与Ⅰ代相同，由一台 MC68000 及 Z80 组成，在运行游戏时基本速度和发色数是一样的。

Q 如何鉴别世嘉原版卡和翻版卡？ 石家庄 郝维维 上海 易名

A 原装卡外观精美，模具做得很细，重要的是原装卡芯片端子顶部有金属小尖，翻版卡没有。此外，原装卡芯是桔红色的。

Q 怎样从卡带知道一盘卡的容量、类型？ 北京 靳小光

A 从原装卡带盒子上可以找到容量标记。但类型就要凭自己的经验玩玩看了。

Q 我对射击游戏是“面瓜”，有没有什么“必胜法”可教？ 兰州 邱为民 西安 赵兵

A 要想加强自己的射击游戏实力得从自己的反射神经以及动态视力上着手。虽然人的反应能力有差异，大概总得花一些时间练练才行。街机就得多花些钱，多花些时间，这就是必胜的训练要诀。相对而言，家用游戏机就不太用花钱。可是许多电玩迷又喜欢靠无敌、跳关、半透明等的秘技来爆机，而不是靠自己的努力，这是最不可取的心态。必须能够在一次又一次自机被破坏的过程中，屡败屡战，决不气馁，绝不认输，这才是玩家的最高境界。

Q 如果游戏进度消失了，还可以挽回吗？ 北京 赵东光 重庆 陈元

A 不可以。

Q ①听说世嘉要把超任的许多节目都移植过来，是这样吗？②有人说买超任就得买超任磁碟机，MD 磁碟和 SFC 磁碟有何区别？目前国内售价各为多少？SFC 磁碟能不能在 MD 磁碟机上玩？③听说 MD 机在拷贝磁卡时会把卡烧了，这是怎么回事？④编辑部能否代销 MD2 小六键手柄？ 昆明 杨铮

A ①MD 和 SFC 各有制作厂家，二者互相没有移植问题。②买磁碟机可减少买卡的钱。MD 和 SFC 的磁碟一样是 3.5 吋盘，但其文件无法通用。③一般不会发生这种事，碟机 Back up 卡带时对卡带不会有损害。④再重申一次，本刊不参与商业活动。

Q ①超任机能否玩世嘉卡，如《三国志Ⅱ》能否在两种机上玩？②市面上 FC 机有几种？③怎么能以最小代价作到既能玩世嘉卡超任卡又能玩磁碟游戏(不能租赁)？④怎样识别原装世嘉机和超任机？ 西安 吉祥天

A ①不行。两种主机各有自己的《三国志Ⅱ》卡，不能通用。②FC 是任天堂 8 位主机，包括红白机、小霸王、小天才等。③在拥有两台主机的情况下加买一台双用磁碟机。如果买不起，就给自己一巴掌。④较复杂，以后会专门作介绍。

玩友俱乐部

*胡　阳　男　16　高中　电脑、漫画　北京宣武区北纬路中学　100050

*王　凯　男　17　高中　电玩、音乐　北京市海淀区车道沟8号院3号楼119室　100081

*孟　宇　男　16　高二　电玩、音乐　北京朝阳区双泉堡甲2号3号楼224号　100085

*牛嘉林　男　12　初一　电玩、集邮　北京朝阳区农光东里22楼2门17号　100021

*杨津晶　男　13　初中　音乐、漫画　北京市海淀区翠微中里2号楼1109号　100036

*刘　洋　男　15　高二　电子游戏、乒乓球　哈尔滨动力区林兴路林兴小区1栋5单元511号　150080

*李　刚　男　16　高中　电玩、漫画　上海市府村路51弄1号楼202室　200333

*沈　磊　男　21　中专　卡通、电玩　上海市安国路76号403室　200082

*张　峰　男　18　高中　电玩、流行音乐　上海市岚皋路40弄5号2210室　200061

*陈　天　男　16　高中　电玩、音乐　上海市黄陂南路710弄46号　200025

*王　欤　男　18　技校　电玩、音乐　上海市浦东新区北艾路天池新村11单元202室　201204

*刘凯迪　男　18　高中　音乐、钓鱼　上海市沈家弄路309弄13号404室　200120

*王　骏　男　17　技校　电玩、足球　上海市徐汇区田林七村23号102室　200233

*盛　玮　男　24　大专　电玩、无线电　安徽省安庆市宜城城市信用社(双井街86号)盛冒转　246002

*杜　灏　男　20　大学本科　音乐、篮球　天津市和平区岳阳道24号　300050

*徐　鸣　男　16　初中　TV GAME、音乐　浙江省余杭市临平史家埭路1号403室　311100

*汪　澎　男　19　大专　电子游戏、卡通　吉林省长春市青浦路吉林省行政学院收发室转工大9402班。　130062

*金　扬　男　16　高中　天文观测、踢足球　湖北省武汉大学化学系94级试验班　430072

*王　惠　女　19　高中　绘画、音乐　湖北省武汉市武冒车辆段王忠球收转　430064

*唐　磊　男　19　职高　TV GAME、模型　北京市丰台区西罗园2区5号楼901号　100077

*陈永珲　男　16　初中　电玩、音乐　福建省福州市华林路福寿弄8号1101室　350003

*高　峰　男　21　中专　电玩、京剧　江苏省无锡市体育运动学校(健康路101号)　214031

*孙　亮　男　16　初四　游戏、看书　烟台市胜利路建昌南街2号内9号　264000

*李海波　男　22　中技　GAME、集邮　浙江省丽水地区邮电局封发组　323000

*杜　涛　男　16　高中　看书、音乐　河北省石家庄市河北粮食学校幼儿园　050051

*雷晓君　男　19　初中　电玩、音乐　福建省政和县西大街12号　353600

*任　玮　男　20　初中　电玩、音乐　江苏省苏州市谢衙前38号　215001

*陈晓峰　男　17　中专　电玩、看书　湖南省长沙市回龙山二条巷六号　410007

*孙　亮　男　15　高中　音乐、足球　淄博市(山东省)第七中学　255400

*余小白　男　18　初中　电玩、音乐　江西省南昌市青山湖疗养院　330006

*窦笑笑　男　16　高一　电玩、读书　河南省郑州市七中高一(3)班　450053

*李　庆　男　18　高中　电玩、漫画　陕西省西安市建三公司(和平门外):视秋侠转交　710054

*丁　坤　男　32　初中　集邮、藏书　安徽省淮北市矿山集“野草书屋”　235047

*范晓东　男　25　大学　RPG游戏、音乐　陕西西安市西安交通大学三村三十一舍五〇一室　710049

*刘　畅　男　18　高中　电脑、集邮　成都青羊北路9－16号　邹传杰转收　610071

*蒋　疆　男　16　高中　闯关、漫画　山东省济南市第九中学　250022

*陆　强　男　22　大学　电脑、攻略　北京东城灯市东口同福夹道4号　100006

*施　兵　男　24　大专　游戏、音乐　浙江省杭州市建德路7号2—303　310006

*李海滨　男　22　高中　流行歌曲、电影　河北省张家口市宣化区庙底街55号　075100

*冀海峰　男　17　高中　做模型、电玩　山西省太原市财政金融学校　030002

*雷钦科　男　17　高二　电玩、绘画　四川省重庆市中区江家巷36号　630010

*刘　宇　男　16　高中　游戏机、体育　辽宁省沈阳市和平区天津南街149号2—2—2　110005

*李　冀　男　20　本科　RPG、音乐　上海复旦大学9222信箱　200433

*陈　峻　男　20　高中　游戏、漫画　上海市华东政法学院9302班　200042

*陈　纯　男　17　高中　游戏、武侠小说　上海市浦东新区南码头路451弄40号404室　200127

*金　鑫　男　21　大专　旅游、电玩　上海市虹口区凉城路凉城二村76号401室　200434

*王　雷　男　12　小学　游戏、音乐　沈阳市皇姑区新新小区7号楼321室　110032

*吕　航　男　19　高中　打机、看书　陕西省宝鸡市经二路121号文物商店　721000

*顾晓军　男　22　本科　游戏机、汽车　上海市虹口区梧州路277弄24号　200080

*阅　男　18　高中　GAME、绘画　成都市督院街30号四川省政府唐朝佐转　610041

*Andy　男　20　高中　电玩、拳击　上海市普陀区岚皋路166弄38号101室　200062

*徐海波　男　23　中专　电游、音乐　北京市东城区和平里煤炭科学研究总院条件处

*求　简　男　18　大专　RPG、ARC　上海市天潼路728弄41室　200085

玩　友　俱　乐　部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

- 自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。
- 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”
- 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。
- 爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

94 年杂志读者评刊表

1．你第一次购买本刊的原因是：

□偶然看见　□封面吸引　□朋友介绍　□被某一篇文章吸引　□其他原因____

2．至今为止，你手中拥有本刊：

□GAME 集中营第一辑　□GAME 集中营第2辑

□电子游戏软件94年第__ __ __ __ __期

3．你购买本刊的方式是：

□向编辑部邮购　□向邮局邮订

□零售　□其他方式

4．你看过本刊之后，对本刊的处理方式是：

□好好收藏　□随意丢在一边　□扔掉

□作二手货处理　□借送给朋友看(__个朋友)

5．除电玩之外，你还有哪些消费(可复选)

□漫画　□卡拉OK　□音乐　□电影

□书籍　□录像　□体育或旅游或跳舞

6．除本刊外，你手中还拥有何种电玩资料，各多少本

□　□　□

7．你手中拥有何种机型(可复选)

□任天堂　□世嘉五代　□超级任天堂

□IBM－PC　□街机　□Gameboy

□Gamegear　□其他________

8．你最喜欢的三种游戏类型(在□中填序号)

□RPG(角色扮演类)　□SLG(模拟仿真类)

□ACT(动作类)　□STG(射击)

□SPG(运动类)　□TAB(桌上游戏)

□RAC(赛车类)　□ADV(冒险类)

□ETC 其他______

9．你选择游戏软件的考虑因素是(可复选)

□游戏种类　□价格

□制作厂商　□内容

□杂志消息和介绍评论　□朋友推介

□广告　□商店展示

10．你玩游戏的态度是：

□速战速决　□尽量找时间玩

□有时间就玩　□细细品味　□看游戏而定

11．你购买本刊是为了：(可复选)

□用作购买硬件和软件的指南

□用作攻关指南　□了解游戏知识和动态

□获得本刊提供的服务

12．你认为本刊的封面哪一期最好？

□GAME 集中营第一辑　□GAME 集中营第2期

□电子游戏软件第____期

13．你认为本刊的彩页哪一期最好？

□GAME 集中营第一辑　□GAME 集中营第2辑

□电子游戏软件第____期

14．请你从本刊的以下栏目中

□天堂任鸟飞　□世嘉世家　□街机仔

□PC 游戏室　□蓦然回首　□秘技天地

□游戏新闻眼　□新卡快讯　□大视野

□海外采风　□闯关族的家　□二手货市场

□电刑室手记　□游戏阶梯教室　□广告

□GAMEBAR　□游戏漫画(街霸)　□玩友俱乐部

选出你最喜欢的五个栏目：

1.________　2.________　3.________

4.________　5.________

选出你最不喜欢的三个栏目：(必选)

1.________　2.________　3.________

15．你最喜欢的三篇文章(包括改略)

1.________　2.________　3.________

你最不喜欢的三篇文章(包括改略)

1.________　2.________　3.________

16．你认为本刊的编排方式：

□非常好　□好　□勉强可以　□不太满意

17．你认为本刊的价格

□非常合适　□还行　□勉强可以

□太贵了　□其他意见____

18．你认为本刊该加强哪些部分呢？(可复选)

□封面　□封底　□内容　□印刷　□美编

□纸张　□广告　□服务

19．你最想本刊刊登的三个游戏节目是：

1.________　2.________　3.________

姓名________　性别________　年龄________

职业________　邮编________　地址________

二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写(为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！)。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为，恕不刊登。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

湖 北

转售：4合1(天使之翼、罗马竞技场、机器战警4代、洛克人5代)，4合1(GOAL、TWO、泡泡龙、街霸IV、马丽转盘)

陶思新　地址：湖北省宜昌市西陵区港窑路3号钢琴公司宿舍3单元3楼　443003

出让：六合一(街霸二代、魔法总动员、无赖战士、立体PC人、眼镜蛇、红绿战士，80元)，四合一(九人街霸、野战排、烈火Ⅱ)，争霸(80元)，火炮DEC(30元)，小霸王690型游戏机，带无线发射(九成新，100—120元)

求购：大战略、格斗四人组Ⅱ代、光明与黑暗Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代。

程俊　武汉市桥口区陈家墩小区16栋2单元3楼3号　430035

征求：PC：暴力辛迪加、欧陆战线、三国志(ⅢⅣ)、中国决战日本。

出让：DOOM 5D(毁灭93版)、DUNEⅡ(沙丘Ⅱ)、疯狂主宰、九五真龙、魔界召唤、大航海时代、新美女拳、三国志(格斗)、TANK、三国演 义(智冠)决战中国海、93弹子球

周玮　(0715)323359　湖北咸宁地区外经委国贸公司　437100

转售：4合1(机械战警Ⅱ、异形铁人、激龟忍者传、中东战争)，4合1(恶魔城、北斗神拳Ⅱ、未来战士、热血硬派、各100元)

交换：同上两盘4合1。希望换取三国志Ⅱ——霸王的大陆，七龙珠ⅢⅣ2合1，七龙珠ⅠⅡ2合1，全部热血系列的4合1

刘靖　湖北省武汉市二十五中学高三(5)班　430071

转售：可调游戏速度，兼容一切FC卡的任天堂改制机一台(副机可加MIC)。FC卡：3合1(飞龙、高速飚车、隐形战机)，小魔女3合1；泡泡龙；荒野大镖客八合1；忍者龙剑传Ⅲ超强21合1。

求购：世嘉机一台。

罗焰　293831　湖北黄石石灰窑区田家墩304栋21号　435001

求购：世嘉一台。三国志Ⅱ(光荣版)。FC卡：三国志——霸王的大陆(及说明书)。

转售：战斧、三人格斗组(每盘55元)

曹海　(027)5849572　湖北省武汉市二十九中学　430030

转售：IBM—PC原版游戏银河舰队(全新，附密码图，说明书，4HD)60—70元。

涂鼎　(027)5894064　武汉市中山大道412号2门2楼

湖 南

转售：龙虎拳，战斧Ⅱ、火枪英雄，2合1(光荣三国志、音速小子)，格斗四人组Ⅰ。

求购：超任机和卡。世嘉卡：超级忍Ⅱ，阿拉丁神灯和SEGA的MDⅡ键。

周杨　(07402)239368　湖南省怀化市人大华达贸易公司　418000

转售：任天堂卡三合一(忍者神龟Ⅱ、帝国战机、快乐洋枪Ⅱ)

求购：世嘉机、卡。

交换：用三合一换我没玩过的FC卡

罗湛　229365　株州市轮胎厂1栋601号　412000

广 东

出让：世嘉卡：5合1(音速小子2，V型战机，超级空中飞狼，妖子·迪克追踪，220元)；4合1(格斗三人组，空战克星，武装雄鹰，快打拳头，180元)；(饿狼传说，魔王连狮子，2合1，160元)；宇宙格斗王(50元)，蜘蛛人原装盒(60元)。

许勇君　255052　广东省茂名市红旗北路10号大院　525000

出让：枪卡(9合1)(无卡壳5元)；三合一(快打旋风四化工12人)，双截龙Ⅱ代，脱狱Ⅱ代(150克)；手掌俄罗斯方块机(经改装缩小45元)。

深智勇　广东新兴新城镇建设路64号　527400

广 西

转售：世嘉卡：三国志列传，格斗四人组，杰克逊和空战克星2合1，FC卡：火之岛，3合1(帝国战机、忍龟Ⅱ、快杰洋枪)4合1(五人街霸、变形坦克、变形龟、雪人兄弟)饿狼传说，(赐王、外星战将，双截龙Ⅱ代、魔鬼总动员)等四合一。

求购：世嘉卡。亦可换

张日明　611323　广西桂林地区灵川县教育印刷厂　541200

出让：超级任天堂游戏机(九成新)(附街霸Ⅱ)

征求：超级任天堂、电脑游戏的攻关秘技《少年同志》93年5月前的。

郭德雄　(0772)338143　柳州市汽车厂　543005

江 西

求购：世嘉游戏机一台。FC卡：吞食天地——三国外传，三国志Ⅱ——霸王的大陆，赌神。

转售或交换：任天堂卡：4合1(街霸Ⅱ、火炮、兔宝宝、蝙蝠侠、闪电侠)，4合1(彩虹岛、赤影、工基地、特种部队)。

丁军华　江西南昌新溪桥6村44栋1号17户(原1—80—6—8)　330024

求购：笑傲江湖，南宋英烈传，中国之心，兔子罗杰。

转售：如来金刚拳，美少女工厂。中国象棋，侠客英雄传，大富翁，变形金刚，四川麻将。

交换：用上述“转售”交换“求购”

刘继海　江西省南昌市站前西路37号1栋4单元307室。

四 川

征求：超级任天堂游戏机及三国志Ⅱ、战龙Ⅱ、战斧Ⅱ、大战略Ⅱ。

唐志　四川化工总厂5村24幢8号　610300

求购：MD，光明与黑暗Ⅱ、大战略Ⅱ、三国志乱世群英、忍者武雷传、(能记忆)。

转售或交换：究极虎

张利军　四川省自贡市自流井盐厂真空制盐分厂　643000

求购：霸王的大陆或诸葛孔明传

交换：现有75合1(忍者龟Ⅱ、恶魔城Ⅱ、冒险岛、企鹅与蜘蛛、雪人、小蜜蜂画面选关及射击、打猎、警技三项枪卡游戏)。

陈培军　成都市大弯中学　610300

交换：本人有FC、三国志一代的4合1(中华大仙、双截龙四代、圣斗士星矢、眼镜蛇指挥官)欲换诸葛孔明传和七龙珠二代。

黄上　重庆市沙坪坝区下中渡口49号　630030

出让：世嘉卡三国志、乱世群英、蜘蛛侠与超人、太阳神之子、蝙蝠侠Ⅱ、再战风云、索尼克Ⅰ、魔术师传奇、原始人救美，以上节目为8M卡。

另售：世嘉机一台(七成新，台湾产，一手柄略有接触不好，价格为300元以上)。SEGA卡索尼克Ⅱ、格斗四人组Ⅱ24M、中国象棋，220元。

黎岗　224951—2851　四川省自贡市鸿鹤化工总厂检修车间　643000

交换：现有世嘉卡4合1(战斧Ⅱ)、唐老鸭、宇宙格斗士、连狮子)、2合1(迈克杰克逊、空战克星)、2合1(圣剑屠龙、霸王摔角)、反爆特动队、格斗组二代、暴力克星、忍Ⅱ、异形风暴、西洋封神榜、西部牛仔、西曼、世界末日Ⅱ、人间兵器Ⅱ、光明与黑暗Ⅰ、火枪英雄等。

欲换：各种记忆卡。

丁小虎　成都市人民北路家宿三十五栋一大门　610081

求购：有六个按钮的世嘉游戏机一台(便宜无损)

转售：圣火徽章外传及其说明书

苏烈　(0838)224418　四川省德阳市长江西路78号唐朝良转　618000

转售：8合1(小精灵、坦克、火箭车、火凤凰等)(100元)，10合1(全套枪卡，95元)，一支圣斗士牌连发手枪(30元以下)21合1。

求购：任天堂卡：柯拉米，七龙珠2、4代，热血新记录。

方文林 2800152 重庆市金属材料公司解放西路158号 630012

出让：世嘉卡，爱登家庭（全新90元）、幽灵（90元）、饿狼传说（80元）、米老鼠二代（60元）、骷髅王战记（50元）、忍者神蛙（60元）》超级忍、影忍舞2合1（60元），光明与黑暗一代（100元），圣骑士战记（100元）、原子械记童（30元）、蜘蛛侠二代（80元）、万兽之王（100元）《INDIANAJONES》(60元)

王怀志 722117 四川省温江县实验小学 611130

出让：超级任天堂游戏系统一套：日本原装超任游戏机、超任博士三代32M磁碟机各一台，红外无线手柄和有线手柄，超任万用碟机双线火牛、制式转换器、带各类节目磁碟一百三十张以及专用碟柜总价值八千二百元转让价六千元，系统九成半新。

杨军 (028)3338181—31521 四川成都市红星路二段二十号天伦宫娱乐有限公司 610016

交换：鳄鱼先生（原版）、赌神，希望换取SEGA卡：三国志Ⅲ（中文版）

李春文 722568 四川省成都市温江县柳城镇东大街115号

转售：SEGA卡：暴力克星、忍者Ⅰ，球类（足球、篮球、排球）三合一，沙漠风暴。（七成新，110—130元）

董健 四川峨眉铁合金股份有限公司五分厂 614222

转售：世嘉卡：蛟蛟蛟、格斗四人组、生物战机、2合1（饿狼传说、日式快打）、超级大战略Ⅱ、忍者武雷传。

欲换：2合1（迈克尔·杰克逊、空战克星）、兰博Ⅲ、光明与黑暗Ⅰ、暴力篮球、影武者、四天明王。

吴克渝 四川重庆嘉陵集团大石村325—4—1 630032

征求：世嘉五代游戏机一台，要求手柄上有ABC的连发和单发。SEGA卡：三国志Ⅰ。

吴刚 四川省重庆市北碚区军药三厂。 630700

求购：任天堂卡：柯纳米世界、勇者斗恶龙、九人街霸、不动明王传

刘可千 四川德阳二中高95—3班 618000

交换：现有世嘉合卡：3合1（孔雀王Ⅱ、宝石方块、战斗机）。4合1（异形风暴、音速小子、狒狒传说、森林守护神），4合1（战斧Ⅱ、快打拳头、格斗三人组、异形风暴），欲换：一些我没玩过的世嘉单、合卡。

徐文超 (028)4446154 成都西安中路三巷三号 610000

转售：FC卡：18合1（赤影、Z基地Ⅱ、特殊部队Ⅰ、花式撞球等，八成新，65—80元），8合1（沙罗曼蛇、赤色要塞、绿色兵团、彩虹岛、荒野大镖客、翼人等，八成新，80—100元），4合1（双截龙Ⅱ、魂斗罗Ⅱ、忍者龙剑传Ⅰ，80—100元）

陈明崇 (0832)223311—宣传部 四川内江市油建公司机关宣传部 641003

求购：光明与黑暗Ⅱ（50元）。

交换：战斧Ⅱ换忍者武雷传说（最好有说明书）。FC卡3合1（小魔女皮皮、双截龙Ⅱ、激龟Ⅰ）换月风魔传。

转售：以上3合1，超级玛利Ⅲ（各50元）

许剑 重庆市南开中学高97(2)班 630030

出让：全新世嘉五代机一台（带CD口，六键双手柄，电源，附卡：超级忍，4合1，赛车。

田宇 (028)4454480 四川成都建设路9号附2号 610051

转售：4合1（九人街霸、热血格斗、沙滩排球，九成新，160元）

求购：三国志Ⅰ——霸王的大陆，4合1（松鼠大战、圣斗士Ⅱ、鸟人战队、麦当劳），也可用它交换七龙珠Ⅱ）。

杨巍 四川省大邑县晋原中学高三(1)班 611330

陕 西

征求：FC，三国志——霸王的大陆或光荣三国志

宋杰 西安市西郊西安石油化工厂 710077

求购：2合1、七龙珠Ⅰ Ⅱ代。

转售：四合一（松鼠大作战、脱狱Ⅰ、星际魂斗罗、飞天魂斗罗），九人街霸。

交换：把转售的交换求购的。

王彬 西安市新城区红会街22号—3—5—1 710004

出让：三国志——赤壁之战（50元），4合1：猫捉老鼠、雪山兄弟、街霸二代、斧王（80元）

征求：热血足球、北斗神拳（5代）、诸葛孔明传、快乐的机器人大战、赌神。

李卓俐 (029)7210839 陕西西安北大街副131号 710003

转售：七合一（魂斗罗Ⅰ、激龟忍者传Ⅰ、双截龙Ⅱ）(70元)；野狼（枪卡，35元）；踢王（30元）九人街霸（70元）；99合一（主要游戏：魂斗罗Ⅰ、沙罗曼蛇Ⅰ、绿色军团，(40元)

徐卫华 3267152 陕西西安碑林区交通大学家属区二村40舍106室 710048

出让：世嘉，超任双用MGH磁碟机。(16M，一切功能正常，可拷20张世嘉磁碟)。

交换：MD卡：格斗四人组，X人二盘，欲换MD及任天堂的各种SLG及RPG节目卡带。

唐斌远 (029)5254163—2592 西安市15号信箱165分箱 710000

甘 肃

转售：FC卡：眼睛蛇直升机、大坦克、古文明之战，4合1（泡泡龙、绿色兵团、太空战斗机、高速飚车），29合1（忍者龟Ⅱ、王子外传、新人类等）。

欲换：MD卡：超级忍Ⅰ、Ⅱ、战斧Ⅰ，变幻战机。

刘锋 8481732 兰州市城关区付家巷100号404室 730030

《电子游戏软件》94年总目

*：G表示《电子游戏软件》试刊《GAME集中营专辑》，如G1即〈GAME集中营〉第1辑。前面为期数，后面为页数，如3·14则为〈电子游戏软件〉第3期第14页

秘技天地

GAME BAR

论尽江湖

蓦然回首

闯关族的家

二手货市场

杂 谈

漫 画

电刑室手记

95·2 期

电子游戏软件

月 刊
每月 14 日出版
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
主 编 熏 风
副主编 丁 展
美 编 苏 人
封面设计 王 跃
刊号 CNII—3505/TP
ISSN 1006—5032
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
邮发代号 82—648
社址 北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》杂志社
邮编 100009
电话 (01)4041576
定价:4.50 元

论尽江湖

世嘉世家

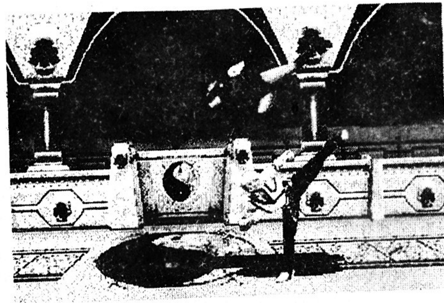
天堂任鸟飞

蓦然回首

目　　录

上期要目

下期要目



世纪末的战争
——次世代 FIGHTERS

本刊驻日本特约记者/常　青

直至二十世纪末，世界范围内还存在着许多局部战争。电玩业的战场上虽不见硝烟，却也是各大公司秣马厉兵，研制推出自己的次世代主机，准备用自己精心设计的电脑"Fighter"与对手决战，争夺已拥有数千亿日元并不断扩大的电玩市场。究竟谁能笑到最后，还是要游戏迷们下定论呀！

32 BIT POWER

次世代机的一大共同特点是都采用了 32 Bit Risc 型 CPU。RISC(Reduced Instruction Set Computer)型的 CPU 与目前市场上通行的包括 Intel 的 386、486，以及 Motorola 的 68000 系列在内的 CISC(Complex Instruction Set Computer)型的 CPU 相比，其最大的优点是通过减少命令数使电路构造变得简单，从而大大提高系统的运行速度。这种 CPU 以前一般都被用于工作站中，虽然目前有向个人电脑移植的趋势，但如此大规模的推向家用市场还是从游戏业的次世代机开始的。次世代机的另一大共同特征是拥有表示自然的彩色，即同时显示 1677 万种以上的颜色的功能。为了便于广大玩友看得更清楚起见，笔者在下面列出了一张各机种性能比较表。

	3DO	SATURN	Play Station	PC-FX
CPU	ARM60(12.5MHz)	SH2×2(? MHz)	R3000 costum(38.8MHz)	V810(21.5MHz)
RAM(合计)	24M Bit	36M Bit	28M Bit	26M Bit
发色数(最大)	1677 万色以上	1677 万色以上	1677 万色以上	1677 万色以上
POLYGONE 演　算	能，软件对应 具体数不详	能，软件对应 具体数不详	能，专用 Chip 搭载 每秒 150 万次演算， 36 万个表示	不能
CG 性能	最大 6400 万像素/秒描画 映像再生(软件对应)	最大 5 画 Scroll，扩大、缩小、变形、回转，Wire frame，flat shading，glow shading，texture mapping 映像重放(软件对应)	最大 4000 Sprite/一画面，回转、扩大、缩小，glow shading，texture mapping，MDEC 映像重放(JPEG 规格)	透过、优先、扩大、缩小、回转，映像重放(JPEG 规格) 每秒 30 格，自然彩色
解像度	640×480(最大)	256×224～640×480	256×224～640×480	256×240～320×240
音　源	STEREO 16 Bit PCM	CPU：68000 STEREO PCM 32ch 44.1KHz 16 Bit Digtal effect 处理，专用 DSP 搭载	STEREO PCM 24ch 44.1KHz 16 Bit Digtal effect 处理	AD-PCM 2 ch
D-ROM	倍速，MUSIC-CD，CD-G、Photo-CD，VIDEO-CD 对应	智能倍速，MUSIC-CD，CD-G，CD-EG，Photo-CD，VIDEO-CD 对应	倍速，MUSIC-CD 对应	倍速，MUSIC-CD，CD-G，Photo-CD 对应
价　格	44800 日元	44800 日元	39800 日元	49800 日元

上面的比较表列出了现在已开始发卖的四种次世代机的主要硬件性能。可以看出，不管哪种次世代机都要比现在的 PCE、MD、SFC 高出好几个数量级。也许有些玩友看到这里，已如入五里雾中了，什么叫"texture mapping"？Polygone 又是什么玩意？这张比较表我怎么一点也看不懂？先别着急，待笔者一一道来。

3DO Power

就象录像机中 VHS、Bet 等磁带制式一样，3DO 也是一种制式。它是由美国 3DO 社在 90 年代初所提倡出来的多媒体(Multimedia)信息终端机规格，因其性能优越，逐渐为各公司所接受，事实上有成为世界规格的趋向。按 3DO 规格制造的第一台机器"松下 REAL"。在当

4

初是作为"用 GAME 感觉来操作的双向多媒体信息终端"来发卖的。因为发卖后，软件大部分是游戏用软件，所以实际上还是被当作游戏机来看。

3DO 是这场次世代机战争的引火线，同时又是领航人。它的 32 Bit Risc 型 CPU、高速多样的图像处理能力，软件由 CO-ROM 的形式来供给，这三大特长无一不被在它后来的次世代机吸收，成为次世代机的三大基本要素。而它特有的其它功能如对应多种 CO-ROM Format，同机种的连网交信等等，也都为其余机种作了榜样，使得这次大战已不是纯粹意义上的 GAME 机大战，更涉及到了其它娱乐领域。

SEGA 的精魂

世嘉公司不用介绍，玩友们也知道是 GAME 世界中的长老。(详情可见拙作"世嘉的秘密")这一次世嘉推出的次世代机——SEGA SATURN(以下 SATURN)且集结了世嘉在家用游戏机世界里纵横 11 年所积累的经验技术精心设计而成。可以说 SATURN 是专为 GAME 而制造的究极 GAME 机。

SATURN 在所有次世代机中独一无二的采用了双 CPU 系统。CPU 为 SH2，全称"Super H Risc Engine"，是日立公司专为 SATURN 开发的超大规模集成芯片，特别强化了图像处理功能，尤其对 3 维处理和 Polygone 表示拿手。单体演算速度为 28MIPS(1MIPS＝1 秒内进行 100 万次演算)。双 CPU 系统则达到了 56MIPS，是 MD CPU 的 100 倍。靠着二个 32 Bit CPU 和另外 7 个专门处理图像、声音、数据等用的高速处理器对程序进行分散，并列处理，使 SATURN 实际上拥有 64 Bit 级的性能。而如何完全发挥这 64 Bit 级机器的全部潜力就得看软件的制作水平了。和 SATURN 本体同时出售的《VR 战士》大约只用尽了 SATURN 一半多一点的能力。

SATURN 在音源上下的功夫也非等闲，音源部的 CPU 为 68000，另外搭载了 YAMAHA 最新一代 Sound Chip，持有 STEREO PCM 32 声道。音质也是 44.1KHz，16 Bit 取样与 CD 一样，并且可以通过 DSP 对声音实行高度自由的数码效果处理，加上 CD-ROM 本身所有的 CD 音源，使得 SATURN 的音源系统被誉为古今中外游戏机中(包括街机在内)最优秀的音源。

在 CD-ROM DRIVER 的设计方面，SATURN 也别具匠心。CD-ROM 和游戏卡相比有容量大(4000M Bit)，成本低，生产周期短等优点，但在数据传送速度上却比游戏卡慢得多。为此，世嘉利用 VICTOR 公司的技术提携，替 SATURN 开发了专用 CPU SHI 内藏的智能倍速 CD-ROM DRIVER，并且将 CD-ROM 用 Buffer RAM 扩张到 4M Bit，使其数据传送速度大幅提高。

另外，SATURN 也是次世代机中唯一除了 CD-ROM 之外还装有游戏卡插口的机器。目前与之对应的只有 Power Memory(是本体 Back up Mermory 的 16 倍)。将来据说会有以 CD-ROM＋游戏卡形式出现的游戏，或会出现象 Super 32X 那样的机能增强器。

说到这里，玩友们应不难想象 SATURN——这一颗在世嘉公司里吸取了 11 年精华的"土星"所蕴藏着的实力了吧！而能与之对抗的又会是谁呢？

步行者 SONY

以 Walkman 而称霸世界的电子巨头 SONY 在日本向来被看作是"技术的化身"，这次它推出的次世代机 Playstation(PS)，追其源头可逆溯到 81 年。当时，SONY 内部的一个专门从事尖端数码映像的研究所 SCE(SONY Computer Entertainment)对使用三维映像处理系统的映像效果器产生兴趣。经过 4 年的研究，在 85 年设计出不光可以表示三维映像还能真实的对各种外部入力作出即时反应的三维映像变形合成装置[SYSTEM.G]。若把其具体功能形象的说明一下，就是把一张人的平面照片输入进去，就得到了一个立体的人形。而这个人形还能随着外部的操作即时做出相应的反应如开口、眨眼、走路等等，这个装置共用了 2 万多个集成块，体积庞大。在那时，研究人员的脑海里也就描绘出了"如有一天能把这个巨大装置都集成在一个 LSI 中，不就在家里也能体验到这种趣味了吗?"这样一个梦到了 80 年代末，游戏机逐渐从 8 Bit 进化到 16 Bit，在声音上实现了 PCM 化，可以表现自然音。但在映像上只是色数增多些而已，没有什么质的变化。另一方面，在现实世界中，急速发展的三维 CG 已被电影、广告中广泛采用，使人们对 CG 的认识从游戏画面的框架中脱离了出来，这时 SCE 的研究人员就想到"如果把'SYSTEM.G'搭载到游戏机上去的话……"这一发明终于让当时的梦变成了现实，也是 PS 开发的第一步。因此 PS 可谓是 SONY 尖端三维 CG 技术的结晶。

PS 的 CPU 为 R 3000 Costum，是原来只被高级工作站才采用的 R 3000 的特别定制版，在三维表现方面，由于高性能 Geometry Engine 的搭载，使得每秒 36 万 Polygone 表示变为可能(SEGA 的 Hi-END CG 基板 MODELZ 为每秒 30 万个表示)令人叹为观止，同时 PS 的 2 维表现能力也毫不含糊，一画内最大 4000 个 Sprite 表示，并能同时加以扩大、缩小、回转等效果，让从前的 16 位机望洋兴叹。更加使人注目的是，PS 通过对众多的处理进行分散、并列的方式，使得从操纵手柄上传来的信号可以在 30 分之一秒以下作出反应，整体的运行速度达到 500MIPS，让一般的工作站甘败下风，与其说 PS 是游戏机，倒不如说是高级 Work station 的廉价版。

国民机 PC-FX

NEC(日本电气)是日本最大的计算机制造商，拥有

日本 70%的计算机市场，其王牌的个人电脑 PC-98 系列往往被人们昵称为国民机。

PC-FX 是 NEC 精心推出的继 PC-E 之后的次世代机，在次世代机所注重的三维感的处理方面，PC-FX 用的方法与前 3 种机型完全不同，前 3 种机器在表现一个三维物体时采用了即时生成法，就是碰到需要时候立刻依靠 Polygone 把物体造出来，而 PC-FX 则用的是贮蓄型，就是预先把一张张画作好，到要的时候把它调出来重放就可以了。

针对上述的表现方法，PC-FX 特别强化了映像重放功能。可以每秒 30 格的速度全屏幕、自然彩色、重放、动态映像效果和电视不相上下，并且 PC-FX 还能通过 7 幅背景图像和 128 个 Sprite 间任意组合、实现最大 9 幅画的透过重合。

PC-FX 另一个引人注目之处在于它的扩张性，除了能增设 MAIN MEMORY 和 BACK UP MEMORY 之外，更能象个人电脑一样通过交换 BORD 实现各种其他功能，如 FAX 受送信、图文终端等，但 PC-FX 的真正的秘密还在于它和 NEC 的个人电脑 PC-98 系列连网之处，虽然眼下这方面还没有详细的资料，不过请想一下，如果把 PC-FX 的自然彩色和强力的映像处理能力加上 PC-98 系列庞大的周边资产，所有的 USER 人数，必将给 PC-FX 带来一片崭新的市场，这也正是 NEC 的过人之处。

综上所述，4 机的硬件性能各有千秋，这且放在一旁。话说回来，一部游戏机的生命在于软件的质量，没有好的软件，再好的游戏机也卖不出去。这一点已经为事实所证明过，而对于这一点，4 大巨头也都已妙计在手，各施神通。其中，打斗得最厉害的还要数 SEGA 和 SONY 二家。

先看 SEGA，不愧为 GAME 界元老，凭着在 GAME 界浸淫了几十年的经验和所积累起来的游戏资产，提出了以街机带动 SATURN，以 SATURN 辅佐街机，业务、家用联动的新战略。为此 SEGA 用与 SATURN 完全互换的最新业务用基板 ST-V 取代了到前不久为止还是主力的 SYSTEM 32 基板，使得今后街机游戏的移植变得非常容易进行。另外 SEGA 和用 SATURN 惊人的三维表现能力移植了原来被认为在家用游戏机上不可能实现的街机 Polygone 爆门热作《VR 战士》、《DATONA USA》等，吸引了一大批街机玩友的目光。事实上 SEGA 这一招战术非常成功，在 SATURN 发售的当天，就被一抢而空，而大多数人同时购入的软件则是有 120%移植度美誉的 VR 战士。

另一方面，SEGA 吸取前车之鉴，对软件的制作和流通渠道作了大幅调整。在软件制作上已和 200 多家软件制作商签定合约，包括 CAPCOM、KONAMI、TAITO 等业界巨头，并由 SEGA 和 AM2 研设立了子程序库以帮助各社更好的发挥 SATURN 双 CPU 的潜力。在流通渠道上 SEGA 积极和日立、东芝、VICTOR 等家电大手提携，利用它们庞大的家电、唱片贩卖网来销售 SATURN 和其软件。尤其是日立，特别新设立了一个子公司：日立 MEDIA FORCE，总投资 1 亿日元。今后主要在全国范围内 8000 个日立直系的家电和大型综合电器店中贩卖 SATURN 和其软件，并对 SATURN 实行与其他电器用品一样的售后服务。

再瞧 SONY，它的战略简直可以说是和 SEGA 针锋相对。SONY 虽然在 GAME 界没有什么根基，但它通过整顿软件开发环境使和它签约的 Soft 制作商多达 240 社，并且与 GAME 老铺 NAMCOT 连手开发了新一代业务用基板 SYSTEM.Ⅱ作为 NOMCOT 社的下一代主力基板。因 SYSTEM Ⅱ与 PS 的性能相近，所以相互间的移植也将变得很容易。眼下，应用 SYSTEM.Ⅱ基板的第一个游戏《斗神传》已经决定搬到 PS 上。值得一提的是《斗神传》和《VR 战士》一样是采用了 Polygone 的三维格斗游戏，无论从人物还是造形都与《VR 战士》有些类似，只不过看起来更华丽。每个人物手中都拿有武器。SONY 在商品的销售渠道方面可以说是近水楼台。为了彻底解除以前 GAME 市场上多重中间批发商存在带来的种种不利，SONY 利用自己拥有的独立的音乐唱片销售途径，省却了不必要的批发商，实现了由制造商直接到零售店的双方反馈系统。这个系统的优点在于制造商可以先小批量的生产、试销，减少商品积压，如果畅销的话，信息可以由零售店迅速反馈到制造商那里再生产，期间最多只间隔 4、5 天。这样，整体流通效率大大提高，而且由于没有中间批发商，使软件价格能控制在一个较低的水平。

在上面二大强手打得热火朝天的时候，3DO 和 NEC 又有什么样的动态呢？3DO 作为次世代机的先锋，拥有丰富的软件数量(目前为 150 个)和 NO.1 的加盟软件制作商(多达 760 社)其魅力自不用说。目前 3DO 正一改刚推出时的"多媒体信息终端"形象，以新型的低价格 3DO REAL Ⅱ加上 CAPCOM 的最新力作《Super Street Fight Ⅱ X》来吸收更多的玩家。

至于 NEC 则抱着"软件在于品质的好坏而不取决于量的多少"的思想，到 95 年夏天为止预定出品的软件只有 11 个，动态不是很令人满意。但是等 PC-FX 和 PC-98 系列连结的计划确定实行的话，那 70%的计算机市场一定会为 PC-FX 带来无穷生机。

说到这里，大家应对次世代机大战的概况有所了解了吧？这场大战的各方何去何从，现在未可预料。相信在 95 年随着任天堂 32 Bit 机 VIRTUAL BOY(95 年 4 月发卖)和 64 Bit 机的推出更会为大战火上浇油，玩友们不妨拭目以待、静观其变。

为追寻失去的语言而展开冒险！

新创世记

厂商 SEGA 机种 MD 类型 A·RPG 容量 16M

——完全攻略

文/孙 忠

人们生活在平静、安乐的世界……没人注意到黑暗中的妖魔正蠢蠢欲动……

许多年以后，妖魔的势力逐渐扩大，人类也开始遭受到妖魔的侵扰。

国王为了抵抗妖魔的侵略，决定培养一批优秀战士，于是，建立了训练基地——ラフレミア训练所。国内的每个少年到了 14 岁生日的那天，就得开始去接受训练，承担起保家卫国的重任。

这个故事的主人公克罗纳(コロナ)迎来他 14 岁生日的同时，冒险开始了……

1. ソレイコの街

主角克罗纳的家中一片欢乐景象，好友们都来庆贺他的 14 岁生日。

正说话间，外面传来了放礼花的声音。原来今天是勇士阿蒙(アモン)出征的日子，皇上及大臣在为他送行。来到街后的皇宫中就能看到欢送场面。勇士出发了，城市又恢复了宁静。上前与国王交谈，国王认为你该先去训练所锻炼一下。

2. ラフレシア训练所

训练所门口有一士兵看守着，得知你此次来的目的后，便会让出路来让你通过。

首先看到的是一间小木屋，里面住着一老者，他说可以教你用剑，不过得先付 20 元钱，无奈现在是身无分文，只得作罢。绕过小木屋看到一大个子，他是训练所的教官。右侧有一木牌，上面标出了三个级别训练的入口(用 A 键调查)。好吧，先开始初级训练。

训练路上有许多杂草，用剑斩掉，有时会发现金币，赶快收集起来，以后有用。一路上还有许多机关，例如：桔红色的石块可以用剑砍掉，有时会因此出现通道。总之，看到这种石块土堆、小木箱就砍，不要漏掉。从中会有所发现。一路上要当心的是喷火器中长长的火舌及地面上白色的尖刺，如果不小心受伤，可以用发现的红苹果来回复。

终于快到头了，越过一条小河后(注意：深蓝色的水域千万别去)，被几块石块门坎拦住了，怎么办呢？别急，静待片刻，它们就会变成一溜烟而消失。你会发现右侧有一只大箱子，打开它(用 A 键)，就能得到铜剑。至此，初级训练任务完成，从上可连出训练所。

先不要急着去其它地方，再回训练所去，门口房里的老人有秘法相授。进入小屋，给了 20 元钱(用 A 键确认，选"ろん")，于是老人就会教你飞剑的绝招：按住 A 键存贮片刻，剑上会发出金光，然后放开 A 键，剑就会往前飞出。练习一下！还不错吧！

3. ダリア溪谷

离开训练所，往西南方就能来到ダリア溪谷。前进的路上会发现有用木条封住的出水口，砍掉封条水就会流出。顺着水流可以很便捷地来到溪谷中间的地方，能看到两个并排的封口。用飞剑劈开封条，顺水来到下方的小木屋。先把门口的小木箱中的红苹果找出来，补充一下 HP，准备进屋迎战 BOSS——狼怪。

狼怪会发出五颜六色的星星。你可以抓住星与星之间的空隙，用剑飞入攻击，几下子就能把它消灭。这时从前面灶中会跳出一个老婆婆，叫你赶快去东方ソレイコの街边的广场找占卜师，他会帮助你的。

4. ソレイコの街广场

广场位于ソレイコの街的西面，广场中间有两个帐蓬，左边那个就是占卜师的家，他会传授给你与动物及魔花交谈的本领，但这以后将无法与人类沟通。接着占卜师会隐身而去。门口的魔花会告诉你占卜师的去向。

这时先回街中，花园中的牛会提供一个好消息。来到自己家门口，找到自己养的长毛狗后，便能叫它随你一块去冒险。

5. ダリア溪谷

登上谷顶，钻入右边的洞穴便会来到上方的水池。与池边的兔子交谈，它会传授你跳跃的本领(用 B 键跳跃)。告别以后，走出溪谷继续前进。

6. ラフレシア训练所或アネモネ海岸

因为已学会跳跃，所以可以去进行中级训练，但也可直接去アネモネ海岸。中级训练的终点处能得到银剑。西行来到アネモネ海岸，首先看到的是一片海滩。用飞剑打开一处处机关。顺着路就可来到后面的动物村。

村中左边的屋里可以买到一只花猫(增加一次生命)，走到上面的关着门的房屋前，在地毯上连跳三下，门就会打开，里面有一只大象，它会传授给你搬运的本领(用 A 键搬，再按一下是放)。用这本领就可以把村后挡在道中的红岩石搬走。这地方由许多小岛组成，风很大，吹得人都站不稳，还有许多机关要打开，才有道路出现，在某些地方还需借助风力才能跃过。还有的地方要搬只箱子作垫脚用。这一地区有许多红苹果补充 HP。来到尽头要对付的是一只章鱼怪。这时会救出一只企鹅，交谈后即可成为伙伴，共同冒险。(使用它后，剑飞出可变成冰剑，威力大增)。

7. ホットデイジー火山

顺着绳子爬上了火山后，赶快装备好企鹅剑(冰剑)，只有它才能消灭飞舞空中的火龙。之后被一溶岩池拦住了去路，用冰剑击打岩浆后，池子就会结冰，这样便不难通过了。

8. バーンデイジー迷宫

顺利通过火山口就会进入迷宫。

其中会发现一围墙围着的地方，隔壁似乎有东西，可是进不去。不用急，这是以后要做的事。现在先解决关末的葫芦怪吧，它会化成许多小葫芦，只要盯住闪红光的那一个穷追不舍就能消灭它，同时又会得到一新伙伴——火狐狸。(使用它后剑能飞很远，可作远距离攻击及侦察)。

9. アイリス地区

出了迷宫，前方就是アイリス地区。这儿有许多新的怪物。要多用火狐狸剑作侦察或开道，打开被树木挡住的去路。通过森林来到了一个小村庄，在村上方能看到一个大洞穴，与边上的魔花交谈，它会提供情报(不过得付钱)。

回到村中，从右侧走即可进入第二个森林，迅速穿过它，往上进入动物村。

在动物村左侧上方的洞中可买到一个象裂开的植物果子似的东西(使用它可产生闪电，辅助攻击)。这东西跟小花猫一样，用完了可以再买到。村庄右侧的洞中住着松鼠一家，家中地面上有几个坑，填掉坑后它们会送你一只金苹果。村右的路是通往赛车场的，给看门的 20 元就可与猎豹赛跑，赢的话，它会加入冒险队伍，如果你赢不了也可事先买通它(给它 50 元或更多的钱)，让它降低速度。这样就又有了一个新同伴(使用它后奔跑、跳跃能力会大幅度提高)。

出了村往右走，来到第三个树林。在这儿你会被变成一个怪物。先到中间的平房中与魔法师交谈，接着去左边的树洞中与怪物们交谈，回魔法师家交谈后，再度重返怪物家中，谈话后得知树林中有一星形地面，在中间跳十下后会有发现。果然，发现一股烟往外奔出，跟着它就能来到一所大房子前。

屋中的老婆婆叫你到里面的房间去，并且按照墙上画中的意思去做。进入里屋，对着画按 A 键，解开画中之谜，就知道该做什么了。地面上有三样东西可用，鸡、青虫、花。做对后来到外屋，老婆婆会把你变回人形。这时，里屋的青虫会出来，也要求加入您的行列，它的作用要到以后才清楚。

10. カメリア沙漠

出了アイリス地方向南，前面就是沙漠。通过三个复杂地段后进入到沙漠绿洲。

绿洲不大，在一水塘里面有条恐龙。进入左边的屋中可以买到一只蝙蝠(它可以在一定时间内起到保护作用)。从调查中得知该往バベル的塔去，于是离开沙漠，前往东边的バベル的塔。

11. バベルの塔

穿过塔门直达塔顶，顺着绳子爬到半空妖怪就会出现，战斗由此展开。

这是个有颗红心的线怪，当它运气时要作好攻击准备，等它气一散掉，立刻对准红心攻击。

打败怪物后，企鹅会出来告知要想上天就得找一植物果实，而这果子就在它的家乡フリージアの城。

这城在海中，无法越过海岸，怎么办？还是再去找恐龙商量商量吧！主角一番开导及企鹅的劝解，恐龙仍保持沉默，而跨出池塘时它会叫住你加入队伍(可以骑着它渡过深水及其它流动地面等。)

12. フリージアの城

这是一座冰城，进城后可先救出下方牢中的狮子(使用它后，飞剑会变成火剑)，装备好火剑后就可以向城内进军了。打开各处机关，来到一个大冰块前方。用火剑先救出被冰住的勇士阿蒙，顺便打开机关，就可来到关末头

目处。

打开里面的宝箱取得植物果实，水泡怪物也就会同时露面，可以用冰剑、火剑轮流攻击消灭它。接着会出现一阵强光把你传送到了一个陌生的地方。砍碎左边靠墙的冰块，出口就会现出。一踏进出口，就会被一阵急流冲入水底城。

13. 水底城

水底城完全淹没在水中，因此得在水中冒险（注意！在水中有时限的），幸亏有几处换气的地方，要好好利用。

进入右上方的小门就要迎战一条水龙。方法是跳至中间的通道，当水龙吐出刺球时出手将其击回即可，另外要注意保护人质。战斗结束后水龙也会投靠你（使用它，剑的速度会加快）。

14. 天堂

已拥有了植物果实，因此可以再去バベルの塔，同伴之一青虫急匆匆地爬上了塔壁，原来它要在这孵化。好吧，暂且不管它！

塔只能从边门进入。这就需要你用智慧和勇气从塔底一层层往上破解了。

来到塔顶，把植物果实种入，就会长出一根藤条，顺着它就来到了天堂。

穿过花园来到天堂中部，这儿有许多机关，要逐个打开，之后会来到一处边上写有“JUMP！”的地方，借助水流飞跃到右侧的一张粉红色的网上。先往上去开机关，然后再往下由原路回到写有“JUMP！”处。这时不要再借水力飞跃了，慢慢滑到顶端，跳上边上原本没有的道路前进就能来到天堂后部。

从这以后有三层建筑，而相互之间距离又十分远，要找出空中隐藏的落脚点才能通过。

在最后一层房中的水晶门前使用伙伴长毛狗，就会来到天堂的尽头。在这儿将迎战一条凶猛的怪龙。不过，你得把四周的环形路上的四个机关打开，它才会出现。对付它要快速地走到它背后用有力武器攻击。

战斗结束后到有红宝石的门前调查一下，就会回到塔底。与士兵交谈两次，塔壁的青虫会化成蝴蝶回到你身边（使用它后，可以用方向键控制剑飞行的方向）。利用蝴蝶剑打开右边墙内的机关就能走出バベルの塔。而这时你也会发现自己又恢复了与人类沟通的能力。

15. ラフレシア训练所

拥有快速奔跑能力后就可以去接受上级训练了。通过艰苦的训练便能得到金剑，至此，金、银、铜剑已全了，所以赶快回家乡去拿圣剑吧！

16. ソレイコの街

皇宫门口有一人会向你要银剑，千万别给他（用 A 键确认选“いや”）。来到皇宫与国王交谈就能得到最强的圣剑。

在街中的某一房屋里还能找到一个新同伴，不过要费一番周折，好好找找吧！

17. アイリス地区

アイリス地区突然下起了雪，人们都在谈论着这件怪事。

与村中的老妇及小女孩交谈后得知村里池塘边的箱中本来有双魔法鞋，可给人偷走了，要想得到的话得到过去跑一趟。怎样才能回到过去呢？村北大洞穴旁的魔花会收费提供情报。

站在花前用剑撞击一下花后的大树，再走到某个地方，随着奇怪的声音就会回到过去。然后再到动物村去找新伙伴——乌龟（按 C 键它会缩成一团，可以把它当垫脚石用）。在它的协助下就能流过池塘，拿到魔法鞋。随即便可回到现在。

18. 沙漠废墟

原本破旧不堪的废墟竟然回复了原状，出现了一幢幢新房，而早先无法进入的宫殿也能随意进出了。

宫殿中气氛有些阴森，一边调查一边往上走，来到四楼后竟无路可走了。其实在三楼有一暗门，画面中看不出，但能从地面的光线来判断。从这里来到最上层，门口有一人会领你进入房间，进入后可顺着绳子来到底层，打开那里的箱子能得到一件宝物，同时，宫殿左边的房间的那一扇门也打开了。

赶快进门消灭里面的青蛙怪吧！这样你就能得到传说中的神鸟（一个新伙伴，使用它与其它动物配合，功能会增加许多倍）。战斗结束后与宫殿门口的人交谈会进入地牢，用剑在上方砍出缺口就能走出宫殿来到沙漠中的小屋。与屋外沙地中的人交谈后就会回到沙漠绿洲。

19. バーンテイジー迷宫

还记得迷宫中那个围墙围着的地方吗？赶快去那里吧！

一进入迷宫，首先能在附近找到新伙伴——大鸟（有特殊用途），然后到那怪地方用大鸟剑把隔壁的东西取出来看看。啊！又是妖怪。赶快装备好冰火剑，先攻击木偶人，然后再攻击出来捡木偶碎片的人头，几次就能把它消灭。

20. アネモネ海岸

动物村口有一猴子，紧跟着它就会来到海滩，在这要迎战这一关的头目，它藏的地方很特别呢！……。注意，受到攻击它会分身的。

21. ダリア溪谷

顺着水流一直来到谷底，那儿出现了一个洞穴，走到尽头就会找到一颗很大的心脏，轻松地除掉它后，会得到一宝物。

（下转第 46 页）

EX 机动战神

机种 MD　**类型** ACT

厂商 SEGA　**容量** 8M

文/邱康敏

公元 2×××年，野心勃勃的 X 博士妄图利用他发明的各种武器征服世界（许多游戏都有类似情节）。年轻的战士驾驶 EX 机动战神，向博士的堡垒进发，为保卫正义与和平而战！

1. 介绍 EX 机动战神：

这是一个由人驾驶的机械战士，以光能为动力，背有喷气背包可以飞行。战神可以与一辆战车或空中平台组成 EX-UP，成为 EX 战车或 EX 空中战机。

用十字钮控制战神或战车的飞行或步行，战神的喷气背包功率有限，只能持续工作一段时间，之后必须落地休整才能重新起飞。

战神伫立战车按下钮，可以与战车组合。组合后机枪自动瞄准，同时可以调换存放在战车内的重武器。合体后按下钮的功能是压缩轮胎支架弹簧，松手后战车能跳起来，按上钮分开。

虽然战神活动起来有惯性，不能做到令行禁止，但你却能享受到另一番操作感与速度感的美妙。

游戏用 6 个按钮控制，这在同类节目中还是很少见的。钮虽多，但并不难控制。

A 钮：战神向左射击，战车方向不变射击。

B 钮：合体时选下一种重武器，分开时使用重武器。

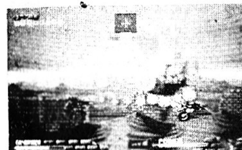
C 钮：战神向右射击，战车方向不变射击。

X 钮：战车左移，射击方向不变。

Y 钮：合体时选上一种重武器，分开时使用重武器。

Z 钮：战车右移，射击方向不变。

2. 重武器介绍：



◀在高低起伏的山路上前进

火焰喷射器：火焰长度有限，速度快。

地面扫荡雷：蓝色的火焰在地面上扫荡，打到敌人之前，还可以不断反射。

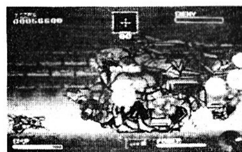
激光枪：两束激光分别按顺逆时针方向扫射，打到敌人后自动锁定，击毁为止。激光枪可以消掉一切敌方子弹。

战鹰：飞出攻击敌人，自动追踪，打死为止。攻击未完时，再按 B 钮可召回战鹰。电脑自认为无目标时，战鹰飞不出去，因而有些敌人打不了。

扇面火：面积大，但连射速慢。

激光枪：扫平画面中一切敌人，威力极大。但有后座力，且只有 POWER 满值时方可使用。

3. 画面显示数据介绍：



◀弄清楚画面中的各项提示会有帮助

正上方方块：雷达。十字中央为战神方位，蓝点为战车位置，黄点为敌 TARGET 位置。箭头表示雷达显示外敌 TARGET 方向，数字表示未消灭的敌 TARGET 数目。

左下角血格：战争神防御能。

下方方块：现持重武器显示。

右下方血格：战争神光能 POWER。

右下角圆盘：喷气背包能量显示。

4. 游戏秘技：

为了多取得 CONTINUE 机会，能打的敌人尽量多打，多得分。

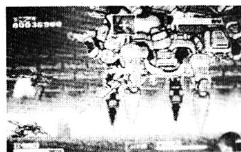
走过的地方还可以回去。

有时激光用连发键更好用。

只有子弹对战神有杀伤力，敌人不发枪时与其接触并不受伤。

游戏途中按 START 钮，尽量快地输入上下上下上下 CBA 右左，成功后听到音乐重新响起，这时按 B 钮，在关中被送到关底，在关底则自动过关。按 A 钮可进行超慢动作游戏。

5. 闯关攻略：

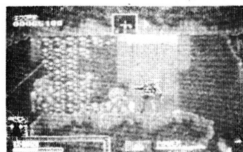


巨大的 BOSS，▶相比之下你显得那么弱不禁风

第一关：平原

开始可见蓝色平台，站在上面可以将 POWER 转变成防御能，非常有用。初始状态只有火焰喷射器与地面扫荡雷两种重武器可用，可用火焰对付 TARGET。其余小喽罗用火对付均不在话下。消灭规定的 TARGET 后，战神来到一巨大的城墙脚下，人们从城门中跑出，惊慌逃窜，忽然发现年轻战士的女友躺在地上，一电笼子将她抓走了！刚要追上去，四周一片爆炸，战神陷于一片火海之中。火焰退去，关

底也出现了，好一个庞然大物！只要打它时发生振动，说明攻击有效，只须略加小心，消灭它无甚困难。



◀如此便可补充POWER

第二关：洞穴

山洞内暗无天日，如何补充POWER？向上飞可发现洞顶有松动的岩石，击碎后便有一道亮光如瀑布般倾泻下来，解决光线危机！炮台通过长长的导线与控制台相连，干掉控制台，炮台就成了废物。下方的浓酸池不可落入，酸池上方坚井内有激光枪可得并设有蓝色平台，今后可是要经常光顾。关中大石及泡状物中埋伏着许多妖虫，用枪打十分棘手，其实只需将其引到光线中，便会使其自爆。使用激光枪，一切敌人及TARGET均举手可灭。关底处可见一条条有3D效果的通道，其中藏有飞机状TARGET。消灭之后，四节长的关底便杀出来，每打掉它一节，其攻击就会换一种方式。使用激光枪并不断反退，稍加躲避，便可过关。

第三关：丛林

丛林上方阳光明媚，林内则暗黑无光，需不断飞到空中平台上补充POWER。树上挂有能量果，可击落食之，补充防御能，只是千万别让它落地了！向前不远处林内有战鹰可取。关中打了也不得分的火箭会发激光，不断袭来，颇令人头痛，倒是TARGET用战鹰可不费吹灰之力地消灭。关底为一异形生命体，长有一眼，只有开眼时攻击才有效，使它睁眼时会瞄准射击水泡，小心些。眼打爆后敌怪物下沉，只有一眼球飞出，周围有许多泡状生命体护卫，泡状物时远时近移动，颇有3D效果，用激光枪连射，左右躲避，即可将其消灭。

第四关：高楼

这一关在黑夜中作战，所以仍须注意节约POWER。爬楼人向战神扔灯泡，TARGET利用此光发出灵巧炸弹，很可恶。打破大楼亮灯房间的玻璃，靠上去即可补充POWER。TARGET用战鹰可轻易干掉，倒是连续飞行给喷气背包造成了不少负担。尤其是选HARD时有一处用一般方法怎么也飞不上去，这时应先蹲下，然后起飞才能到达上层。路上有形似蓝色平台的小装置，取得后POWER－防御能一次转化完毕，所以取得前要先补足POWER。这一关某一玻璃窗内藏有激光炮，仔细寻找。关底处先消灭会发现跟踪激光的五个炮台，然后消灭由一圆一方两装置组成的关底，只可打方物体，圆物体打不得。

第五关：城市

这关仍在黑夜中作战。城市上空，防空探照灯扫来扫去，补充POWER只有挨照一条路，然而一照上即有大批敌机出现，十分麻烦。关中TARGET有两门机关炮，会疯狂地向你射击，小心躲避。出发点附近的扇面火，注意取得，然而本关派不上大用，因为敌人都非常顽强，消灭它们非战鹰莫属了。关底在一圆形通道内，通道3D效果之妙，令初见者瞠目结舌，无法形容。关底发出许多碎玻璃，反射战略的攻击，无需与它废话，用激光炮四炮即可解决问题。

第六关：基地

这一关很长，首先遇到持盾的敌人，这盾牌有反射作用，所以必须用战鹰攻击才行。另一种敌人会向战神投掷大量手榴弹，所以也要速战速决。TARGET是四根棍子支撑着的球体，发出红外线，照到战神就会锁定并大发子弹，用战鹰对付不了它，用激光枪较妥，打断它的四根棍子，它就会落地自爆。关中有许多火柱，碰上会大为受伤，这就必须先干掉发火的方形装置。有些装置的位置十分巧妙，很不容易打到，这时就要充分利用EX战车高度小、会跳的功能，独立的战车不怕打的功能以及扇面火的大面积等技巧才行。途中会遇到风扇，风力之大，令战神身不由己地移动，这时要当心别撞上敌人。火池上方布满空雷，能否躲开就要看操作者的技术了。不久会遇到一鹰形战机，在3D的另一层次向战神开枪，它打不了，只有躲开它的子弹，这一设计也非常独特。打关底要用战鹰，然而战车开不到地方，所以务必先换好枪。关底是一架大型战机，要先干掉它的机关枪，再攻击它腹部的坐舱，它会发射火球，同时有一奇特装置不断推动火球向战神移动，讨厌之极。

打爆之后并不算过关，在一坚井内，战神与X博士的坐舱同时下落。麻烦的是战神的攻击无效，只有挨打的份，所以要小心躲避。

落地了，X博士逃出坐舱，操作机器将战士女友的笼子由一金色的双尖物体升上天空，自己则进入一机械怪兽内。

这象中世纪欧洲神话中的龙一样的机械怪兽才是总关底！它虽有一对翅膀，但太重了，不会飞。先用激光枪射击，很轻松，不久怪兽一部分被打爆，放出一防护屏来。什么枪都被反射，我们不由自主地想用激光炮，然而光线昏暗，POWER补充极慢，很可能未等POWER满，防护屏已自爆了！原来控制它极耗能量，不能持久。然后就好办了，几下即可消灭它！

邪恶的X博士被消灭了，年轻的战士走出战神，救出了女友。

6. 综合评价：

本游戏以众多3D画面为特色，这在没有回旋放大功能的MD机上十分不易。EX机动战神的设计非常独特，有未来机器人之形。另外选择难度不同，结局3D画面也不同，吸引着我们打完后忍不住又想打一遍。

责任编辑：红皮蛋

勇者斗恶龙

DRAGON QUEST

制作阵容强大！

剧本：蝠井雄二	程序设计：中村光一
BGM：杉山孝一	人物造型设计：鸟山明

FC 厂商 ENIK　类型 RPG　容量 64K

文/我是风　图/唐　悦

攻　略

坐在屏幕前，握着手柄，你已成为勇者了。为什么要成为勇者呢？阿利加夫鲁多（アリフガルド）大陆原本是黑暗的，好人活得不自在。后来因勇者洛特（ロト）的奋斗，终于用神赐与的光玉（ひかりのたま）封住了所有的坏人，和平出现了，好人自由的生活。现在龙王出现了，打破了人们平淡无奇的生活，它夺走了光玉，放出了许多魔物。这些坏蛋迅速击败了毫无抵抗能力的好人们，还掠走了可爱的公主劳拉（ローラ）。只有继承洛特血脉的人去打败龙王，夺回光玉，方能救回世界，让好人们再次自在的活着，也许还能与美丽的劳拉……。这就是原因，在你为自己取个名字之后，就变成了继承洛特血脉的勇者了。

在拉达多姆城（ラダトーム）王宫中听了国王的命令后便开始冒险。首先要在王宫中找到金币和钥匙，听一些啰哩啰嗦的劝告之后，便可出城到附近的拉达多姆镇上去，买一些武器、防具之类的东西。在镇上听说勇者洛特的洞窟在西北方。若眼下便去那个洞窟是很危险的，先在城附近打打史莱姆（スライム），当水平升至LV3时，学会了回复（ホイミ）咒之后再出发去洛特的洞窟便保险多了。

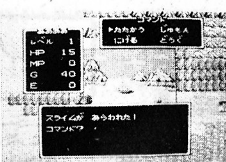
进入洛特的洞窟，一片漆黑。这时使用从王宫中弄来的火把（たひまつ）便可看清眼前的道路。走到洞窟的深处发现了一块石碑，上面有勇者洛特的预言：“世界将有灾难，因此留下三件宝物协助将来的你。”虽然得到这个消息但并不证明你马上可得到它们，需在冒险过程中慢慢地寻找。从洞里出来继续向西北前进，进入迦莱镇（ガライ）。在镇中得知这个镇子是从前一名手执银竖琴的云游诗人迦莱建立的，还听说公主劳拉被怪物掠走并藏在东方某处的消息。镇中有一间大房子的门被锁起来了，勇者想起刚才在拉达多姆镇中也有这样的房子，没办法，没有钥匙是打不开的。公主大概就是你心目中的女性，向东方前进吧。

走过很长的一段路，到了玛以拉村（マイラ）。村中虽有温泉滋润，但似乎与冒险无关。村子里有一个老人告诉你：“笛子的声音能使石像入睡”。还有人会告诉你，西北方有一个雨云祠堂。来到雨云祠堂见到一位老人，他说，你若为他找到银竖琴（ぎんのたてごと）的话，便以雨云之杖（あまじものつえ）作为回报。勇者要它作甚？反正现在也不知该做些什么，先答应下来吧。回到玛以拉村听说南部的利姆鲁多鲁镇（リムルドル）有许多好东西卖，勇者便动身南下。

往南不远发现了一片沼泽，在沼泽中行走十分费力，所以勇者的体力HP会减少。沼泽中有一个洞穴，下去之后发觉洞中很大，有一条路被一扇大门堵住了。从洞穴的另一头上到陆地上，发现已过了大海，到了一个很大的岛屿上。在岛屿中心的湖上有一个湖心岛，岛上便是利姆鲁多鲁镇。镇上有一家店铺出售对冒险十分重要的钥匙（かぎ），但需要沿镇口外侧绕过去才能进店。你买到了钥匙这样才能打开许多原先打不开的门。进入镇中听说洛

85年5月27日发售　被当时杂志评为　错过了便抱撼终身

特曾经在岛的西面架起了彩虹、太阳之石在拉达多姆城中。彩虹、太阳之石，这些东西到底有什么作用呢？唉，反正也不是天才，不想了。



镇中有一件魔法铠甲十分有用，穿上它你可以一边走一边恢复HP，但它价钱太贵了，你正可趁机提高一下自己的水平。需要注意的是战斗中你若不敌败阵，会一下子回到拉达多姆城中的国王面前，还会遭到国王的臭骂（这是为他卖命应换来的吗？），更遭的是你手中的金币数量会被他掳走一半，用以换来他给你的接关密码（要注意记录）。所以当钱多起来时不妨将它们存入拉达多姆镇中的寄存处，那里可寄存钱和宝物。

在你饱尝赚钱之苦而买到好装备后，听镇里人说玛以拉村中的温泉南四格的地方有个神奇的宝物，还听说利姆鲁达鲁镇南边有一个神圣的洞窟。当你为了正义而来到洞窟中，一位老人破口骂道："蠢东西，给我滚远点！"唉，已经做了正义一方的人，你也不便发作，只好先回拉达多姆城了。

回到城中把以前打不开的门全打开，搜取一些宝物，这也算是受了委屈的一点回报吧（有所失应有所得）。城中原来也有卖钥匙的店铺，钥匙最多只能随身带六把，不够时可随时购买备用。勇者在城中四处寻找太阳之石，终于在一地下室中找到了。同时又听说太阳和雨相遇便会出现彩虹的消息（勇者的IQ也太低了吧，连这都不知道）。

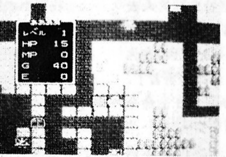
太阳之石已经到手，为了得到雨云之杖需要用银竖琴和雨云祠堂中的老人换。银竖琴在哪儿呢？只好去迦莱镇打听打听了。

到了迦莱镇也没听到关于银竖琴的事，无奈只能用钥匙打开那间大房子的门进去看个究竟。里面有个人对你的态度很不友好，甚至会说："你要银竖琴就自己找去吧，你这个贼头贼脑的家伙。"反正被当成贼了，你就搜个够吧。这房中还真有点蹊跷，在房子左上数第三格处你发现一个秘道，通过后便可进入一个迷宫，原来这就是迦莱之墓。墓很大，里面宝物真不少，敌人也很强，你终于在最下层找到了银竖琴。

当勇者兴奋地用银竖琴换来雨云之杖，想起了太阳与雨在一起便出彩虹的事儿，难道现在即可架在彩虹桥了吗？勇者赶紧来到利姆鲁达鲁镇东方，在与魔宫所在岛仅一水之隔处想架起彩虹桥，确怎么也不行，只好垂头丧气的回拉达多姆城。在通过海底洞窟时记起还有一扇大门未开，门里究竟是什么呢？进去一看，原来恶魔把可爱的公主关在这里了，并有一头恶龙看守。打败恶龙救出公主劳拉，她已经不能行走了，需要你抱她回王宫。嘿，感觉真好，满怀温软，公主真美。劳拉十分害羞，连说真不好意思，送她回去吧。路上想起在利姆鲁达鲁听到的关于玛以拉村中神奇的宝物的事情，便顺路去看看。在温泉之南四格处找到一支妖精之笛（わうせいのふえ），虽不知何用，也还是先留在身边吧。虽然绕了个远但多抱了一会公主还算值得。回到宫中国王十分感激你救了他的女儿，劳拉也被你的勇敢而征服，对你表示爱意，给了一个重要道具公主之爱（わうじよのあい）。有了它你便随时能知离下一次升级还差多少经验，及距离拉达多姆城还有多远。唉呀！忘了该住店恢复HP和MP了，错过机会了。

公主的爱已经得到了，但恶魔还没除掉，勇者想起了关于洛特留下的三件宝物之事。到哪去找呢？想起还有一些地方没有去过，勇者便决定去看看。出城向西南方向走，路过一个山洞，进去后得到许多宝物及战士的指轮（せんしのゆびち）。继续南行到达多姆多拉镇（ドムドーテ），镇子被恶魔变成了一座废墟，没有人烟，街道被沙土掩埋。勇者只好退出镇子继续向东前进，走了很长的一段路，且敌人也很强，终于又看到了一座城镇。勇者刚想进城，突然有一个石头巨人格利姆（ゴーレム）拦住去路。勇者现在也不是好欺负的，举剑便砍，但似乎功效不大。这是突然想起玛以拉村中老人之言，便吹起妖精之笛，格利姆听到笛声便睡着了，这时正义的勇者便从容不迫地将他干掉了。

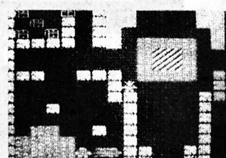
进入镇中，发现这是一个要塞，一问才知这是洛特建造的抵御恶魔的前哨，这里叫麦鲁吉多镇（メルギド）。镇中很繁华，各式店铺一应俱全。其中有一家店铺出售两件很贵的宝物：炎之剑（はのおのつゐぎ）和水镜之盾（みかがみのたて），乘机长级挣钱来购买。在镇中听说了洛特留下的三件宝物的下落：洛特之剑（ロトのつゐぎ）在魔宫地下，洛特之铠（ロトのよろい）在多姆多拉镇中。从洛特的封印（ロトのしゐし）所在之



第一部真正意义上的RPG！

未玩过DQ，就不算玩过RPG！

处，到拉达多姆城是向北140，西80。



终于有了三件宝物的下落，勇者便动身去寻找。首先在离麦鲁吉多镇附近的沼泽地中找到了洛特的封印，又在多姆多拉镇中最东边的一棵树后找到了洛特之铠。穿上它后不但可比魔法之铠在行走中恢复的HP多，而且走在沼泽中不受伤害。这两件宝物都很好找，但洛特之剑在魔宫，没有架起彩虹之桥，怎么才能进去呢？

勇者漫无目的的瞎逛，突然想起曾在神圣的洞窟中骂过他的老头。对，他当时瞧不起勇者，这时已经得到了洛特曾用过的东西，难道不能证明我的勇敢吗？去让他另眼瞧瞧我吧！勇者来到神圣的洞窟之中，老人一改以往的态度，对勇者说："我终于等到了洛特的继承人。"于是他为勇者将太阳之石与雨云之杖合在一起，变成了彩虹的水滴（にじのしずく）。这一下终于可以架起彩虹之桥了。

勇者通过彩虹之桥进入魔宫，魔宫中的秘道很多，但都似乎没有龙王。勇者来到龙王宝座前也不见它的影子。忽然从王座后面有一股风吹来，原来真正的秘道在这儿呢？进入秘道后，发现这里错综复杂。勇者先要找到洛特之剑，然后还能找到诅咒之带（のろいのベルト），这个东西一旦带上便会受到诅咒而进不了拉达多姆城。必须到达拉多姆镇中一研究诅咒之术的老人那里解除它才能进城，所以万不可装备它。

终于找到了龙王，看样子他似乎很斯文，还与勇者聊了起来："如果你站在我这边，我将世界分你一半儿。"多么诱人呀！若你稍一松懈，回答是（はい）的话，哈哈……，所以千万要说不（いいえ）。龙王被激怒了，与你拼命，但他并不很强，很容易便被打败了。不要得意，龙王突然显出了原形，一条大恶龙，这回战斗就艰苦了。不过邪不胜正，你还是把它打败了，夺回了光玉。世界又恢复了和平，好人又自在的生活了。

回到王宫，人们列队欢迎，国王也出来迎接，并按照惯例请你做国王，并将公主许给你。你当然可以答应，而成为新国王。也可以潇洒一次，说我愿云游四方，这样并非一无所获，公主会表示愿永远跟随你的。

至此，勇者的冒险结束了，请在关机后拔掉电源，以免你不能自在的生活。

中日文对照

行走中：
はなす——对话　ひがし——东
こうけき——攻击　つよさ——状态
みなみ——南　しひ——防御
かいたん——楼梯　にし——西
ぶさ——武器　かいら——门
きた——北　よろい——铠甲
じもん——咒文　しベル——水平
たこ——盾　どうぐ——道具
ちから——力量　はい——是
しらべゐ——调查　すばやさ——敏捷
いいえ——不　とゐ——拿取
さいだい——最大限度　かじたにさた——买
うりにさた——卖

战斗中：
たたかい——作战　じもん——咒文
とけゐ——逃跑　どうぐ——道具

装备及宝物：
たけさお——竹竿　こんはう——棍子　こつのおの——铁斧
はがなのつゐぎ——钢剑　どうのつゐぎ——铜剑
はのおのつゐぎ——炎之剑　ロトのつゐぎ——洛特之剑
ゐののふく——布服　かちのふく——皮服
かちのたこ——皮盾
てつのよろい——铁铠　はがゐのよろい——钢铠
まほうのよろい——魔法铠　ロトのよろい—洛特之铠
みかがみのたこ——水镜之盾　のろいのベルト——诅咒之带
せんしのびち——战士的指轮　ロトのしゐし——洛特之印
あまぐものつえ——雨云之杖　たいようのいし——太阳之石
にじのしずく——彩虹的水滴　おうじよのあい——公主之爱
やくそう——药草　りゅうのうろこ——龙之鳞
たいまつ——火把
キメテのつばち——吉美拉之翼　かぎ——钥匙
せいすい——圣水　ようせいのふえ——妖精之笛
ぎんのたてごと——银竖琴　すばやちのたゐ——敏捷的种子
まもりのたゐ——守护的种子　ちからのたゐ——力量的种子
ふしぎなきのみ——不可思议的随身物
いのちのきのみ——重要的随身物

咒文：
ホイミ——回复　ギテ——火焰　テリホー——睡眠
レミーテ——光明　マホトーン——封咒　リレミト——跳跃
リーテ——飞翔　トヘロス——封咒　リレミト——超回复
ベギテス——爆击

责任编辑：邱兆龙

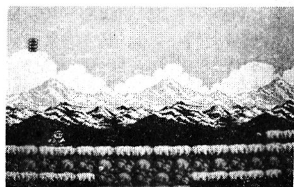
出自日本漫画的同名作品！ 92年度排行FC节目之首！

圣铃传说

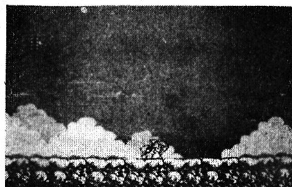
FC卡带 ACT类型 TAITO出品 1M容量

文 GO.GO

FC卡带 ACT类型 TAITO出品 1M容量



这并不是一个很新的节目，但迄今仍受到许多玩家喜爱。优势来自于动作游戏最重要的——操作性。圣铃传说最大特点就是指令和动作简洁明快，堪与松鼠大作战比美。



本节目第二个特点是登扬的四位主角能力及性格迥然不同。主角克里克速度快，可以远距攻击，能够在顶壁和峭壁上攀行。二号人物小龙是大面积远程攻击型，能聚气攻击，并且是唯一有飞行能力的伙伴。大猩猩金刚速度慢，不够灵活，易受攻击，但HP最高，并且某些会使其他人受伤的陷井及地面对他没有作用。老鼠最弱却是速度最快的角色，利用放置炸弹做攻击，可以在顶壁上倒挂而行，并且由于身材细小能进到别人去不了的地方。游戏中必须灵活交替使用四人才能到达终点，打倒大魔王。

游戏中的背景音乐也是特色之一，画面上出现哪位主角，随之会响起相应的BGM。金刚的BGM节奏缓慢而沉重，有点象街霸中的桑吉尔夫音乐。而老鼠的音乐最轻快，与它的敏捷的身手极为相符。

圣铃传说冒险的世界十分广阔，如果把四位主人公各自的出场编作为第一关，后面还有九关之多，并且设计了隐藏的关卡。游戏虽然设置了接关密码，不过在行进中可以通过获得宝物使四人的血格加长。而密码接续时则无论在何处都只有最初状态那少得可怜的HP。因此还是一口气打到头的好。

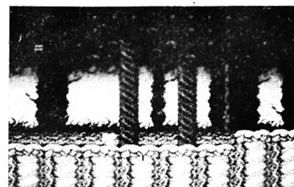
故事的起因是封印之山发生的地震，千年前被关在其中的魔神西布尔特乘机冲破封印而复活，并肆虐人间。劳特鲁王国派出的军队根本不是对手，被魔神手下的魔王轻松消灭。束手无策的国王只得飞鸽传书给四位隐居的强者，盼望他们来力挽狂澜恢复和平。

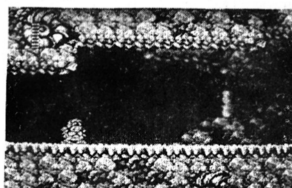
故事开头由四个小关组成，四位主角要从各自的家乡前往劳特鲁王国。这时要趁机熟悉并掌握四人的特性。到达皇宫后国王拿出圣铃让主角克里克带队去战斗，而小飞龙认为自己才是最强的，便向克里克挑战。这一战稍有点难度，关键是不要急躁贪功，对方在高空时不要跳起攻击，而小龙聚气时要走到它面前，在它喷火前跳起并于下落中还击。因为小龙的三路攻击是呈弧线扩散的，离得越远越不易躲避。打败小龙让他加入后，冒险就正式开始了。平常是一人行动，其他三位装在铃铛里，暂停时可以看四人状况及换人。拿到体力药的人在此画面只要按十字键下方水瓶闪动便可用它加血，不过只能用一次。

虽然地图上标出的路程是直线通向魔宫，但旅行中还要去好几个地方，只要记住活用四位伙伴就不会有困难。比如使其他人下陷而步伐变慢的草丛，用老鼠可以轻松通过。而满是大钉的地方，让金刚出面可以毫发无损。另外要注意，在水界可以进入隐藏的关卡，不过铃铛会被抢走而在那一关无法换人。

好啦，介绍就到此为止。要不要找一盘来玩玩，看看自己能不能制造传说？

责编：KING





小夜，不要输！

奇奇怪界

月夜草子

SFC卡带 ACT类型
NATSUME出品 12M容量

文/GO GO

除魔巫女小夜再度归来

说起NATSUME，可能很多朋友会觉得有些耳熟，但一时想不起代表作。不过若提到FC的赤影、SFC的西部枪神，大家都会感到十分亲切吧，对了，还有TAITO在SFC的名作"忍者战士"也是这个公司制作的。NATSUME的作品数量不多，好像也很少以"大作"姿态出台，但可以说从未出过差劲的节目。从87年在街机露面算起94年发售的"月夜草子"已是奇奇怪界的第三作了，它那优越的操作性和带有传统日本风格的动作设计都绝不会让这一系列的迷家失望。

首先引人注目的就是新登场的角色，除了前作中投掷树叶的獾熊魔奴化，还有两名可爱的同伴登场，一位是会投掷大铁球攻击的和尚怪力坊主，另一位是使用手里剑的女忍者真子，……其实随着游戏的发展，还会有多位伙伴出现。这些同伴在1P游戏时也可以叫出来帮忙。而且1P有另一大好处：（即便两人配合也可以实现）就是小夜能够与同伴合体，或把朋友投掷出去作超级攻击，其威力不亚于一颗重量级爆弹！超级攻击时有着极具迫力的视觉效果，并且因用作攻击的人物不同而异。

战斗中会得到各种各样的宝物，也可以在民房中买到，这些东西是小夜漫长旅途中必不可少的，而且造型相当有趣，计有：

钥匙：用来开启宝物盒、箱，一定要注意收集。

水晶玉：提升攻击力。巫女服：回复一格HP。

剑道服：提升最大HP。

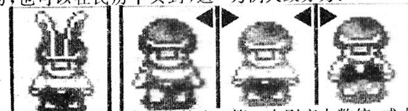
兔子耳朵：承受一次攻击。

福袋：没有特别的作用，不过还是多多收集吧。

小夜：增加1UP。

魔奴化：设定同伴变更敌人出现。

攻击和移动的方式多种多样也是奇奇怪界的特点，以小夜为例大致分为：

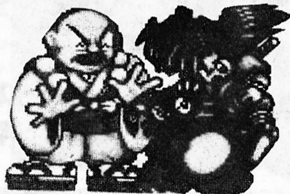


封魔帖：最初是感觉像扑克牌的纸条，可以提升威力两次，第一次变成了——WAY散射，第二次则变大数倍，威力猛增。

退魔棒：挥舞手中的退魔棒，击打范围和距离很小，但能

NATSUME又一力作出台

正统Q版动作射击游戏



打飞冲过来的敌人及多数飞射攻击，所以也是有用的技术。

移动系统除了正常的跑动，还可以做前冲的操作，但也必须建立在熟练掌握的基础上，否则随便前冲可会受伤喔。

不过，这次小夜又是为什么而进行冒险呢？那是在一个夜晚发生的事……

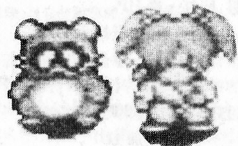
月宫的公主为了祈求丰收而在月夜降临，但鬼族突然出现绑走了公主，人间的希望会从此消失吗？小夜闻讯当即决定出发，"带上我一起去！"魔奴化叫住小夜加入了队伍。

不过，出发前要先做一件事，就是去面见七福神寻求他们的帮助，这时福神们会问你是否接受练习，若接受可以在练习战中熟悉一下操作，如果不接受便直接踏上征程。

面前就是山道，从这儿开始便不断有妖怪出现。走到头，就可见到狂暴的"山婆"，别看是第一关的首脑，可并不好对付。

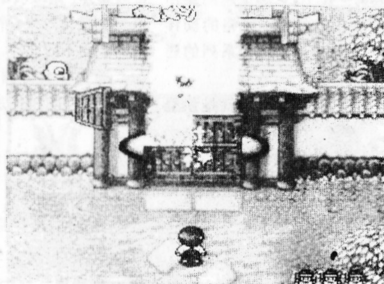
前方的路更是危机四伏，共八关的旅途中数不清的各种怪物在等着你，但小夜和她的伙伴们一定能完成使命，救出公主的，不是吗？

责任编辑：KING

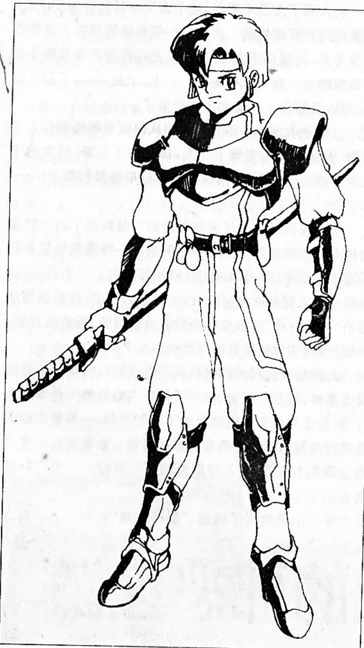


可爱的造型和动作让人爱不释手！

与朋友们共渡难关



制作：SEGA 容量：24M 类别：RPG 媒体：卡带 （续完） 文/叶 伟



四人向南方前进。在将近岛屿的尽头处，忽然冒出一幢巨大的建筑——机械中心！大伙儿连忙冲了进去。

"可是……怎么不能控制这个中心？"鲁迪发着楞。

"喏，用这个。"芙莉娜递过在箱子里找到的控制键（コソトロールキー），带大伙来到一台控制仪前。

"天哪！这儿一直还在工作着……"法儿惊叹道。

"虽然说是古代的设备，不过好好修一下还是挺管用的。"芙莉娜介绍着，忽然想到了什么似的，"不过，恐怕就算解决了杰奥也未必能解决问题……"

"什么？"法儿大惊，"这一切不都是杰奥捣的鬼吗？"

"杰奥不是还提到了'黑暗力量'吗？整个星系的环境系统，都是由穆塔法星对面的杰里太空站控制的。如果连杰里也被'黑暗力量'破坏了，恐怕……"

"恐怕光打倒杰奥也不行吧！"鲁迪接着道。

"是啊……"芙莉娜若有所思，顺手按动键盘，平中带着大家来到一架巨型战车前。

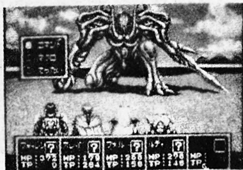
"这……这就是古代的沙地飞车吧？"鲁迪惊喜万分。

"是的。呀，一切都完好无损！这下太好了，流沙再也不能阻止我们了！"大伙欣喜若狂。

沙地飞车向东北方向飞驶，穿过一片流沙后停在了蒙森村（モンヤン）。只见这里到处是残垣断壁，地上还满是裂缝，村民们都住在帐蓬里……找人一问，才知道这儿常闹地震，弄得大伙无法安身。正说着，一阵强震袭来，吓得连巴克也大叫了起来）

"看来恐怕是行星系统出了问题。"芙莉娜分析道，"它是控制穆塔法星地壳运动的机器，要消灭地震只有关

掉它……”



大伙终于在村北找到行星系统的入口。冲进去一阵砍杀，到底还是见到了业已失灵的行星系统，芙莉娜飞身上前将其关闭，果然，蒙森村的地震立刻停止了。

鲁迪一行四人，沿着大陆向东部进发，穿过特鲁米村（テルミ）各南折，终于来到了拉亚之塔。众人边战边冲，来到3层楼上，正看见一个熟悉的身影——斯林！

“我已经找到了破解杰奥魔力的方法！”斯林显得非常兴奋。“在拉迪亚方塔的最顶端，有一块神迹可以克制混沌的力量。那就是‘降魔杵’！无论怎样强大的魔法屏障，它都可以击破！”

众人闻言大喜，齐心协力往上猛攻，眼看来到了神迹面前，斯林动手解开“降魔杵”的封印，可是突然……

一道闪光划过，杰奥派遣取回神迹的一头怪物也随之出现，它嚎叫着喷吐烈火，挥舞利爪向大伙扑来！

宝物就要到手，斯林和鲁迪哪肯就此罢休。五位勇士玩命般地轮番抵抗，到底打败了孤军奋战的强敌。

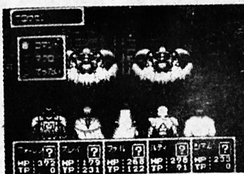
“降魔杵！”斯林挥舞起神迹，“忍不住哈哈大笑起来，“杰奥，这下你可无处逃生了吧！”大伙也兴奋地欢呼 着。倏地，法儿象是想到了什么，脸色一下子阴沉了下来，鲁迪也停下了舞步，众人惊讶地望着他们。

“莱娜……快回去看莱娜，不能再耽搁了……”

可惜五人虽然日夜兼程，仍然还是迟了一步，只来得及在莱娜离世前见她最后一面。莱娜被安葬在古尔普村最美丽的地方。那天夜里，鲁迪凝望着星空，一动不动，仿佛已随莱娜之魂而去……

第二天一早，朋友们祭奠完莱娜后拜别。汉思等仍回学院。外表平静而内心充满了悲哀的鲁迪，带着斯林、法儿和巴克、芙莉娜，也忧伤地离开了古尔普村。

大伙重又来到杰奥的藏身之处。这次，一楼的结界再也不能阻挡住勇士们了。斯林挥起降魔杵，强大的电流立即消失殆尽。



杰奥！在地下层的尽头，鲁迪又与这一生中最恨的仇敌碰面了。虽然邪恶的魔法师仍是那么强大，但被降魔杵击破魔法屏障之后，也不再是金刚不坏之身了。

鲁迪挥剑！再挥剑！！……终于一道闪光之后，杰奥被击成了千万块碎片！

“莱娜……你可以安息了……”鲁迪默默地祷告着。

由于一般的操作已无法关闭杰奥的破坏系统，人工机器人芙莉娜只好把自己与主电脑连接，终于使整个系统停止了运转。和先前的估计一样，问题并没有得到彻底的解决。于是芙莉娜打开了城堡中的升降机场，让鲁迪等三人乘坐太空船前往杰里。

众人到了杰里才明白，这个太空站早已被关闭了。关闭系统的是管理机器人法伦——芙莉娜的同族。他告诉鲁迪等人，问题并不出在杰里，而是在控制杰里及整个星系系统的另一颗人工行星“考兰”上。于是，增添了新手的战斗队，又乘着太空船向考兰进发了。

然而途中发生了不测。不知从何而来的怪物侵入了飞船，大伙虽轻易击倒了敌人，却误伤了引擎，巨大的飞船挟着排山倒海之势，撞落在第三行星得索利斯上……

幸好在现场有一位名叫拉沙的老僧提供了西边的泰拉村有飞船的情报并带着鲁迪等前往。得索利斯星上的环境非常恶劣，漫天的风雪已经不停地刮了三个月了，这使得星球上到处冰天雪地，行走也吃力不堪。拉沙认为这恐怕“黑暗力量”的触角也伸到了得索利斯。凭他的直觉，毛病好象在“加尔贝克塔”（ガルベルクの塔）上……

大伙在泰拉村的西面找到了泰拉船长的墓地。鲁迪推动墓碑，引发了机关，打开了保存飞船的地下仓库的大门。佛伦运用自身的电脑启动了控制平台，一架制作精美且完好无损的飞船出现在大家的面前。欣喜若狂的勇士们立即乘上飞船，马不停蹄地朝原定目标——考兰行星飞去。

考兰上果然出了问题。“黑暗力量”的化身之一盘踞

探寻黑暗力量的邪恶之源

与千年前延续至今的恶魔对抗

在中央控制室内，破坏了控制系统。众人赶到，自是一场恶斗。不过“黑暗力量”虽狠，其化身却并不十分强大，攻击方式亦很简单，所以鲁迪等未用全力便将其消灭了。此后，法伦修好了考兰的控制系统，大伙回到了杰里太空站做最后的调整。眼看被破坏的系统都已修复，机能恢复正常，所有的人都非常高兴。

可是……

“斯林！不对啊！”鲁迪指着屏幕大叫，“得利索斯的气候并未恢复正常！这究竟是……”

“我没说错吧？看来还是要多听老人言啊！”拉沙面有得色，“现在看来，毛病肯定是出在加尔贝克塔上！”

“可是，得索利斯上总是冰天雪地，怎么能冲得过去？”法儿满腹狐疑。

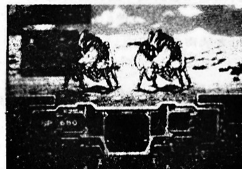
“这个倒不用担心，”佛伦指着系统的一个按钮，“杰里早就准备了雪地飞车，这次倒派上用场了……”

勇士们带着雪地飞车重回得索利斯。在突破北方冰障后来到的索萨（ゾサ）村中，鲁迪打探到了加尔贝克塔的具体地址。不过，塔前一片无法通过的“食人森林”，去过的人都没再回来。而东方的另两个村落：密斯（ミース）和利谢儿（ソシコル），最近也似乎发生了重大的异变……

大伙儿开始向东方探寻，因为有了飞车，所以行动非常便利，（此时如果有像找到北方神猫的洞窟，法儿将得到一件非常锐利的武器）。很快便找到了利谢儿村。然而此地已是废墟一片，四处都布满了僵尸……

鲁迪等赶紧退出利谢儿，来到东南方的密斯村。这儿也大事不妙，许多村民被加尔贝克塔吹出的怪风刮倒，而生了重病，奄奄一息。更为糟糕的是，拉沙竟也染上了此种怪疾而发起高热来了！

看来队伍里又要减少一名勇士了。大伙商议再三，决定先去食人森林，找回被困在那儿的一名女通灵师，或许她能替代拉沙，为众人出力。



食人森林果然名不虚传，不管怎样奋力攻击，吃人的树木都是灭了又生，毁之不尽。眼看力攻也已无用，大伙只有撤退，在森林边救下了女通灵师詹丝。詹丝听了鲁迪等的诉说后，表示她也无法解决食人森林的问题，唯一的出路，只有去请教鲁兹先生了。鲁兹是通灵师们的祖师爷，据说已活了二千多年了……

由米斯村向东南方前进，在东西山进入通灵馆，奇怪的是斯林对这是好像非常熟悉。

进到最里间，斯林说出了一个让所有人震惊的事实：鲁斯已于两千年前去世，而斯林本人正是转生的鲁斯。接着他对目瞪口呆的鲁迪说，黑暗法鲁斯并没有消亡，而鲁迪就是他选出来与之对抗的勇士。

冰地战车向西南疾驰，因为超能馆的长者告知，要通过食人森林必须拿到圣火炬，而圣火距位于查特（ジヨット）镇旁的冈比阿斯寺院，村中的装备相当强，另外村子西南方有一座兵工厂，可以补充不少用具，随后来到寺院肯巴斯。

随后五人来到寺院，刚刚说明来意，却被三个神秘人把火炬夺去。这三人自称是“空中之城”的咒术使者，斯林对伙伴们讲述空中之战的真像是古代魔王的城堡后，回泰拉村乘兰迪尔号前往空中城堡。

城堡内就像个巨大的迷宫，有些地方还设有幻影结界，好不容易绕到正路，却被那三个咒术使者突袭以致全员重伤。不过主角一行合力奋战终于还是胜利了。

接下来建议先出去存贮再回到原路，结界已经消失，因此可以往纵深前进。邪魔拉辛终于出现，它出手十分毒辣，大家只有拼命防御伺机进攻，双方打得昏天黑地。勇士们也已渐渐不支……终于——

一声巨响，拉辛从身体内部炸裂了开来，顷刻间化为灰烬！延续了千年的邪恶之魔，终于还是倒在正义的力量下！已是精疲力竭的勇士们来不及修整，带着圣火匆匆赶回得索利斯的肯巴斯大寺院，祭司自是万分感谢，于是履诺前言，把希望火炬交给了鲁迪等人。这一次，食人森林再也发挥不出威力了，圣火燃到之处一片鬼哭狼嚎，魔树化为乌有！大伙终于顺利进入了加尔贝克塔。

“这里竟是什么地方啊！”法儿犹如进入了鬼

界，惊叹不已，斯林与鲁迪也感到有点毛骨悚然。整座高塔仿佛一座吃人的怪物，塔内到处是活动着的细胞物盾，丑陋不堪，而且向前走了一会儿，竟然没有路了。

斯林仔细观察着，沉思了一会儿。显然鲁兹先生的智慧在他的脑中起了作用，只见他一个健步奔到一颗眼珠状的细胞前，狠狠一踢——“呱叽”一声，本已封闭的道口竟应声而开！”

“天哪！它整个就是活的……”法儿边走边赞叹道。

法儿不幸言中了。加尔贝克塔确实是个活物——“黑暗力量”的又一个化身，等大家攀到塔顶，才发现这个秘密后，邪恶的化身已经出手了。鲁迪等连忙应战，在姑娘们的悉心回复和男孩们的奋力战斗下，终于又一次地打垮了“黑暗力量”，自然，勇士们的战斗经验也得到了极大的提高。

终于天暗了。许久不见的太阳笑眯眯地重现在得索利斯的天空，冰雪消融，蓝天如洗，忍不住让人心花怒放！替大伙出了力的詹丝，见一切已恢复正常，便依依不舍地向朋友们道别。勇士们看到大功业已告成，也打算各奔前程，互致别辞了。

突然，远处传来一阵巨响，接着，肯巴斯寺院的方向冒起了浓烟，燃起了熊熊的烈火！难道是“黑暗力量”又复生了？鲁迪、法儿和斯林、法伦重又聚起来，驾着飞车，朝肯巴斯大寺院的方向疾驶而去！

大伙赶到肯巴斯时，寺院已是一片废墟，然而这并不是“黑暗力量”破坏而致的，只是大方丈为召回鲁迪等人而用的紧急方法。大方丈告知众人，邪恶的一切并未完结。“黑暗力量”也未遭灭绝，所有的一切，只有解开“虚无镜”的秘密后才能解决。至于“虚无镜”（エアロプリズム），斯林记得鲁兹曾将它保存在穆塔法星的湖中神殿中了。于是法伦向穆塔法星的芙莉娜发出指令，让她调动出一部水上飞车，使大伙能越洋找到神殿，芙莉娜一切照办，鲁蒂等非常顺利地登上了神殿所在的小岛。

在岛上山洞的入口处，大伙遇到了一位自称山姆的考古学家，据说是迷了路，同时也想见识一下古代的神殿，所以想和大家一起走。虽然鲁迪等并未反对，但大家总觉得这个来路不正的家伙有点可疑，心里暗暗作了提防。

勇士们终于在神殿中找到了“虚无镜”（注意千万要立即SAVE），但鲁迪左看右看，不知有何奥秘。只得先带回再说。哪知一出神殿，虚无镜立即通灵，化为一道闪电，直刺天空！那带起的云尘，宛如清晰的座标，为鲁迪们指明了方向！

大伙正准备沿着虚无镜的指示，去探查下一个目标，一直沉默不语的山姆却发生了异变！强光闪过之后，化为巨大的人形，利剑般的手臂向人群挥扫过来！

这又是“黑暗力量”的一个化身！幸亏大伙早有戒备，而且初化人形的邪魔还不会痛下杀手。不过就算这样也打得难解难分，一场恶战之后人人都如同虚脱了一般。

打倒黑暗邪魔后，斯林指出棱镜的光芒射向天空的某一重要所在，应该乘飞船追寻光速前往。因而鲁迪等人乘飞船升空，没多久忽然发现一颗神秘的未登录星球，并被重力吸引只得降落到其上，并且进入一座巨大的殿堂。

“你们终于来了，光明的守卫者们。”空旷的大殿上响起神秘的声音，“我是李罗夫，星系的创造者。”

“李罗夫？创造者？？”鲁迪大惑不解，转脸看着斯林，只见他一脸虔诚地仰望着。

“你们永远不会探知我们的存在。我们所在的星球是被强力的结界所保护的，每隔一千年才接近你们一次。”那声音继续道。

“每一千年？正好与大动乱的时间相吻合？难道你们与“黑暗力量”有什么关系吗？”鲁迪心头一动。

“年轻人，不要着急。我会回答你心中所有的疑问的，不过，我必须证实你们几个确实是合格的人选。来吧，星系的守卫者们，去‘勇气之塔’和‘力量之塔’试练一下吧！如果你们能顺利回来，我将告诉一切……”

李罗夫没有失望。经过无数次战斗洗礼的鲁迪等人，再次被证明是成熟的星系守卫者。当他们带着两簇圣火重新踏入大殿时，创世者的声音又回响起来。

通过力量与勇气的考验

原来正邪之争源于几亿年前，那时把邪恶封在了次元的不但缝中，但封印的力量是每千年便会减弱一次，因而邪恶和憎恨也相应复活，这时就会有人挺身而出去阻止它们。但封印的力量不断变弱，现在已经开始失去阻止恶魔的威力！而鲁迪便要背负这一宿命去战斗。

虽然知道了真像，但鲁迪对自己的能力感到怀疑，为此斯林带着他前往迪苏利斯的超能馆，让鲁迪进入圣剑之洞穴。

在洞穴中，鲁迪拿到了圣剑，同时也见到了几千年来为光明而战勇士的英魂……因而斩断了心中的迷惘，决定勇敢的面对命运。

最后一个千年纪终于到来了。鲁迪回到了梦开始的地方，回到了他所熟悉的城市、莱娜带着他接手第一件案子的学院……这一切都好熟悉、好熟悉……

这是恒古未有的大战，这一战必惊天地，泣鬼神！

……

詹丝、芙莉娜等焦急地等着。由于防御魔法的指环有限，鲁迪并没有带上她们。她们无法看到这一战，只能等待着……等待着……也许，她们不看更能安心一些……

门开了。是鲁迪出现在门口，詹丝尖叫着扑了上去。他满身疲惫，破烂不堪，只是低低地说了一句：“我们胜了。”

大伙这次要真正的告别了。法儿也要走吗？鲁迪想留下你啊！只要一句话，一句话，鲁迪就会留住你的！

鲁迪啊，法儿也不想走呀，你说吧，让她留下，让她留下，永不要分开……

为什么，你们俩默默不语呢？为什么，你们要挥手道别呢？法儿，你的泪水究竟为谁而流？鲁迪，你为何还凝望着天空不愿离去？……

回来了，我心爱的法儿！让我抱着你，抱紧你，就象远古至今，永远不再分离……

黑暗的阴影已经完全消散，千年的轮回将永不再现。幸福的人们，将欢欣带到——永远！

新世纪的帷幕从此拉开。（全集完）

责任编辑：无　类

最终的决战！

重要通知

94年底以来，不知何故，70克（60克）双面胶版卷筒纸始终买不到，杂志只好改用52克岳阳纸，真真使人无奈！为酬谢广大闯关族对杂志一如既往的支持，95年第三期（3月15日发行）增加16页，改为80页，售价不变。要目预告见目录页右下。请玩友们互相转告，千万不要错过好机会！！！

『吞食天地Ⅱ』的一些设计特点

《三国游戏纵横·七》

文\边晓春

“三国游戏纵横谈”的开篇介绍了《吞食天地Ⅱ——诸葛孔明传》(以下简称《吞Ⅱ》)的故事情节。本文则试图从游戏设计的角度谈《吞Ⅱ》的一些特点。

三国题材的游戏,大都情节复杂、人物众多、战争场面宏大。故大都用仿真类的设计手段,给游戏者以最大的发挥聪明才智的空间。但由此也带来一些不便,例如,在仿真类的三国游戏中,仅在各时期开始时各种条件符合历史真实,在游戏者按自己的意愿玩下去以后,就完全是在“创造历史”了。试想,您扮演的曹操若未曾在官渡创下以寡胜众的辉煌,您请来的孔明若无料事如神的潇洒,您指挥的关羽若无过五关斩六将的神勇,即使是您演的君主已经一统天下,是不是终有些许遗憾呢?于是,人们想起了RPG类的游戏。如果让游戏者扮演最得人心的刘备军,依照历史发展的线索,重现历史的辉煌,再适当安排好后期情节,让刘备军最终得以匡扶汉室,当会是一部扣人心弦的经典之作。我想,这或许就是《吞Ⅱ》设计者的创作初衷。

用RPG设计三国游戏,有些天然的好处。主人公的兵器、防具可以丰富多采,可以设计各种难关表现“借东风”之类的情节,主人公的水平不断增长正好符合刘备军从小到大,由弱到强的特点,各种人物的陆续出现亦可包容三国时期的众多英豪,武力、智力等参数可以表现诸多人物的不同特点。然而,设想固然不错,但真正设计起来却又谈何容易。首先,传统的RPG游戏的主人公大都是个人,怎样设计才能使游戏者感觉自己是在指挥千军万马呢?其次,刘备的经历错综复杂,如何安排故事情节亦为一大难题。而或许最难的问题是,如果设定各方的能力,使得游戏者感到难易适度。

笔者认为,《吞Ⅱ》较好地解决了这几个难题。RPG中各种角色通常都有体力参数或血格。《吞Ⅱ》将其设为武将带兵的数量。兵力减为零,武将即被打倒。这样,虽然屏幕上只有三个人在移动,但游戏者可以认为每位将军都是带兵的。当然,这样的设计也就不可避免地带来了问题。在旅店中休息,体力恢复是自然的,但损失的兵力怎么会在一夜之间恢复呢?几位勇士结伴行进在山间小路上是正常的,但在窄窄的独木桥上怎么可能同时展开千军万马呢?当然,作为游戏,这些问题均可一笑置之。

《吞Ⅱ》成功地将刘备的坎坷经历浓缩在寸卡中。赤壁之战、平定荆州、取西川等情节也大致符合《三国演义》原著。故事情节安排较为顺畅,人物出场顺序合理(除吕布的情节略显唐突外),由此可以看出节目设计者纯熟的RPG设计技巧。不过也有些情节设计不敢恭维。如:孔明东渡扶桑取来借东风的秘法书,黄石公传授孔明破落雷计之秘诀却先索要茶叶、甘泉及茶具,等等。

为了使游戏者有更大的发挥余地,《吞Ⅱ》赋予主人公诸多兵器、阵法、计谋,确实增色不少。不同的游戏者会形成不同的攻关策略。有人总愿安排孔明出阵,确保智谋优势;有人则全部安排猛将硬拼;有人从来不用丹药恢复兵力;也有人精通阵法,惯用变阵谋得优势。游戏者虽然不能像在仿真型游戏里那样随心所欲地调兵遣将,却也必须在战法上颇费心血些。故有玩《吞Ⅱ》十余遍尚意犹未尽的玩友,这在RPG游戏中也算是罕见的了。

《吞Ⅱ》的参数设置十分合理。刘备军的能力增长了,敌军的能力也随之增长。每当刘备军得到一批精良武器,得以横扫敌军之后,必定会发现敌军突然增多,且凶悍无比,不得不小心应敌。整部戏,刘备军经历大小数百仗,能轻松胜利的场合不多,费尽心机亦不得取胜的场合也很少,这就体现出《吞Ⅱ》设计者的功力了。笔者对此十分钦佩。

接下来,想批评《吞Ⅱ》的文字。笔者认为,如果将《吞Ⅱ》的各种对话,说明全部直译成中文,定会使多数中国玩友大倒胃口。因为已经全然不见了《三国演义》的文采。本来,RPG游戏在文字上应当是长于仿真游戏的,但《吞Ⅱ》的文字显然不如光荣公司的《三国志Ⅳ》。愿《吞Ⅱ》的中文版能有所改进。

最后,对于《吞Ⅱ》的人物形象,笔者猜想会出现两种截然相反的评价:大褒、大贬。这些现代风格的人物形象显然有悖于多数中国人心中的传统形象,但确也有着鲜明的性格。游戏设计者当然希望自己创造的形象能被广大玩友乐于接受。在这方面,光荣公司较为稳健,他们设计的人物形象较为传统;而《吞Ⅱ》则敢于出新,也确实令人佩服作者及制片人的胆略。

愿《吞Ⅱ》中文版早到各位玩友手中,诸位一起随刘备军征杀!

(责任编辑 无 类)

电子游戏基础篇

浅谈CPU

文/无 类

诸位都应听过CPU吧,无论电脑还是游戏机,里面都会有CPU,比如IBM－PC机中的80X86、红白机中的6502、MD中的68000及Z80都是CPU。那么CPU到底是什么呢?CPU直接用中文说就是中央处理器,这就是说CPU在电脑中专门处理各种计算,是电脑中的管理者。具体的说CPU的工作是处理记忆库中的资料,记忆库分为ROM(只读存贮器)和RAM(随时存贮器)两种,里面存着程序和文字资料。CPU首先从ROM或RAM中得到命令,比如说是:“请把ROM中的××资料显示在画面上。”之后CPU便会执行这条命令,如实地把该资料显示出来。下面介绍几种我们常见的CPU:

＊6502:这是任天堂红白机及始祖级的个人电脑APPLE Ⅱ中的8位CPU。因为位置指定机能优越,是一种较易处理文字资料的CPU。

＊MC68000:虽然是1979年开发出来的16位CPU,因其性能优越,适于处理大量资料,因此被广泛采用,比如SEGA的MD机、AMIGA电脑、街机等。

＊Z80:早期制造的8位CPU,被广泛采用,比如MD机用它来处理音乐,另外许多自动售货机也是用它来做CPU的。

＊65816:麦金塔开发的16位元CPU,优点是适于处理图像。用于APPLE Ⅱ GS及超任中。

＊80486:用于486型个人电脑中的32位CPU,型号很多,速度也不一样。

以上介绍几种CPU,大家也看到CPU有8位、16位及32位之分,那么所谓“位”到底有什么区别呢?若从理论上讲,恐大多数读者不易看懂,其实它们的最大而且最明显的区别在于处理速度,也就是计算一个数据所花的时间。一般CPU都是8位慢、16位快,比如6502的速度是2M,MC68000的速度是8M,80486的速度是66M。顺便说一句,1M就是1秒内来回振动一百万次。

大家对CPU有个初步了解了吗?

MORTAL KOMBAT 龙争虎斗(真人快打) Ⅱ

文/TOM CAT

机种 MD/SFC 类型 ACT

厂商 ACCLAIM 容量 24M

94 年的夏天炎热难忍,但较之酷暑更令人汗流夹背的是当时一部美版格斗新作的出台,即龙争虎斗的续篇,较之前作更刺激、更血腥的龙争虎斗 Ⅱ(简称 MK)。

MK Ⅱ与前作一样采用扫描影像,但在画面质量上大为提高,并出现了很多新人物和新必杀技,以及恐怖的终结技。但得一提的是,这次为所有人设计了和平的终结技"友谊之礼",使那些不喜欢血腥的玩家也能潇洒地享受胜利的荣耀。另外每个战士的杀人技都加至两种而且更为凶残,如新人 KUNG LAO 的杀人技可以用帽子将对手斩成两半,而主角刘康的究极神拳竟然是变身为青龙生食对手,相信见过一眼的人绝对不会记忆那种恐怖场面!

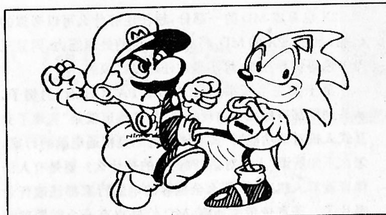
第二集的剧情紧接前作,一代的反派首脑山水(SHANG TSUNG——一译"商唐")从地狱神秘复活并恢复年轻外表,集结一批邪恶斗士绑架了 SONYA 及 KANO,意欲再度统治武林。由此掀起了一场壮烈的群雄乱斗。

由于增加新人及新武技和提高视听效果,节目的制作商投入了三万五千美元的资金,在街机版推出时容量达 96M,因而 GAME 的轰动效应是可想而知的,这次在 MD 及 SFC 推出卡带也一举登上两机种的美版 ACT 类节目排行榜首位,不过它仍然有一些不够完美的设计,而且 SONYA 和 KANO 未能登场也实属憾事,要弥补这一遗憾,只有等待 MK Ⅲ的出现了!

(**编者按**:本刊下期《格斗必杀技大集合》中将登出 MK Ⅱ完全出招攻略,届时敬请留意)

再论世嘉超任
——与黄明等君商榷

特约撰稿人:叶伟 张弦



听说 MD 已被淘汰了。听说而已,我们并未亲见。我们所亲见的,乃是山内先生的一句大实话:"由于世嘉的技术比较先进,所以 MD 能早于我们占领市场,不过我们的游戏更好玩一些。"

说这句话的山内先生,乃是日本任天堂公司的老板。想来他对于世嘉与超任的好坏,应该是最清楚不过的了。连山内老板都承认 MD 在技术上的优势,再大放 MD"已被淘汰"的厥词,似乎已没有什么必要了。

然而 MD 确乎是"已被淘汰"了。这可以从黄明诸君的《超任世嘉之我见》(〈见软件〉95 年第一期)一文中看出。黄先生之所以在文章中大谈特谈超任优于世嘉处、避口不谈世嘉优于超任处,就是想要努力证明"MD 已被淘汰",而且是"久已淘汰"了。

看来,不单是中国的 MD 用户要悲哀,欧美那六百多万世嘉用户更是要悲哀了——花了大钱竟买得已被"淘汰"的机种(且有不少人是新近购得)。唯一的解释大概就是美元多得无处花了。而近二百万的欧美超任用户,倒是属于"深谋远虑"之辈,选择了颇为"先进"的机种。

更让人可悲的,是诸如 KONAMI、CAPCOM、VIRGIN、TREASURE 等国际知名的软件公司,竟纷纷加盟于"久被淘汰"的 MD。看来此次要蚀掉老本了!

黄明等先生既然是搞电脑研究的科技工作者,应该是强调客观数据、理性分析的,面且对诸如 CPU 之类更应了如指掌。且看黄文对 MD 68000 的分析:"是一个准 32 位的集成电路微处理器……从而有较强的数字和图像处理能力。"解说得头头是道。不过对于超任的 65816,却好象谈不出什么实质性的特点,匆匆忙忙重复了我们报告中的一些句子后,转而赞扬起麦金托什的科学技术来,想由此证明 65816 机能的优越。

不过,说 65816 是麦金托什的产品,完全是我们要的一个"阳谋"。实质上,它是任天堂独立开发的一块 CPU,与麦金托什几乎毫无瓜葛。只不过任天堂同麦金托什公司有特殊关系,才把这块芯片算到了麦金托什的账上。我们"阳谋"的目的,是想看看究竟有多少人真正从事实的角度出发,反驳我们的论点,但支没想到让黄先生等上了当。既然 65816 与麦金托什没什么关系,那么黄先生再认为麦金托什的优异技术能证明 65816 机能突出,就没什么意义了吧?而对于科技工作者来说,没有弄清楚问题便妄加评论,似乎不是严谨的态度吧?事实上,68000 是通用性很强的芯片,要知道特性非常容易;而 65816 属保密技术的 CPU,如果不是任天堂公司的朋友向我们透露一点情况,恐怕黄先生只能凭空想象了吧!不管怎么说,68000 是准 32 位的 CPU,65816 只有 16 位,16 位的芯片可能有某些特性,但总体水平决超不过准 32 位的,任何一个具备电脑常识的人都不会否认这一点。

科学研究的方法,最重要的便是实际比较。不过黄明等先生似乎非常不愿做比较。对于速度,黄文说"不要比了";解析度也说"不要比了";音响效果更是"不要比了"。反正总是"超任好",比较法是用不着的了。

为什么"不要比"了呢?速度方面,黄文的意思是"与 66MHZ/秒的 486 比,它们(指 68000 和 65816)的速度均很慢。"所以不要比。想来,若是让黄先生做国际裁判,运动员的赛距成绩可以取消了吧?无论是 9 秒 6 还是 9 秒 5,与飞机的速度相比"均很慢",还谈什么差距?黄先生的这种只谈绝对,不谈相对的方法,好象不太符合"科学、公正"之说吧。

解析度"不要比"了,是据说黄先生"查阅了大量资料",也没看到哪一本上写着"超任在大屏幕彩电上画面较 MD 粗糙"这一条。但是黄先生为什么不愿亲自比一比呢?否认 320 线的解析度比 256 线的解析度清晰,就好象不承认 100 元比 50 元多一样。黄明诸君不看实际效果,硬要去翻什么"资料"(我们至今怀疑有哪本书上会明确写着这句话)来证明,这种行为是否有点"郑人买鞋"的味道呢?

黄先生认为音效更"不要比"了,因为超任用的是 PCM 技术,MD 是 FM 技术,而 PCM 技术比 FM 技术更先进,所以超任的音效肯定好。确实 PCM 技术先进,但超任的 PCM 实在是简单之极,连处理音效的专用芯片都没有。对于 PCM 技术,没有专用芯片便如同没有了导航灯的飞机,只能飞哪算哪了。所以在实际比较时,超任的音效并不如 MD 来的好。可黄先生等似乎并不太熟悉 PCM 技术的原理,把超任的大缺点当作"集成化高"的大

"优点"，岂不可笑？如果黄先生还不服气，就用 NEO·GEO 的音效与超任比吧！黄先生总不能否认 NEO·GEO 的音效比超任差吧？不过 NEO·GEO 用的也是 FM(16 位)技术而非 PCM！

黄明诸君在用"不要比"抹杀掉 MD 的优势之后，开始不遗余力地大捧超任的"优点"。比如有"扩大缩小机能"、"可搭载 DSP 及 FX"等等。想以此证明超任之先进。

其实扩大缩小机能，根本不是"功能强大"的 65816 所为，而是由一个专用处理器帮忙的，本算不得什么"强大的机能"。因为这块处理器，早在 MD 发售时世嘉便已完成，但因种种原因未放入 MD 却放入了 MEGA－CD 中。这种扩大缩小机能有着明显的"马赛克效应"(即放大后画面粗糙如马赛克)，是谁也不能否认的。黄先生等该是玩过 32 位机如 3DO、土星等的吧？以笔者所见，这些真正高出一筹的机种有此功能，却都尽量不用，而采用"即时计算"的方式制作更精细的放大缩小画面，就是因为"马赛克效应"对画面质量有重大影响。而黄先生还要认为超任的这种机能"已有 32 位机的感觉"，岂非有点滑稽？

到于搭载 DSP 和 FX，就更不是什么大优点了。所谓的 DSP 或 FX，实质上就是加速程序运行速度的加速器。如有必要，MD 也完全可以搭载。黄先生该是玩过 MD 的《VR 赛车》的吧？那张卡里就装了 DSP 的。相比之下，超任有许多游戏都要用于 DSP 和 FX，是不是暴露了其主机处理速度慢这一个大缺点呢？另外，黄文认为 MD 的 3D 游戏"少得可怜"，这使人感到黄明诸君好象根本没玩过几天 MD。因为 MD 在创牌初期便是以 3D 游戏为号召的。从开始的"太空哈利"、"蓝霹雳"、"冲破火网"等等，到后来的"摩纳哥大赛"、"F1 赛车"、"HANG ON"、"棉花大作战"等不胜枚举，就连新卡如《魂斗罗》、《疯狂米老鼠》中也都有令人叫绝的 3D 场景。再说 MD"没有 3D 游戏"，是否显得有些无知呢？

为了证明 MD 确实"已被淘汰，黄先生又从×港台杂志上抄录下一张"数据评实"的比较表。且不论该表数据是否正确，单就这张表来说，就根本无法证明黄文的论点，反而倒支持了我们"世嘉并未淘汰"的观点。

然而这张表终究旧了一点，它把最早发明卫星传播游戏的功劳算到了超任的帐上。要知道，MD 的卫星网络在 94 年初已经正式开通，超任的要到 95 年 2 月才"试运行"哩！港台诸君不知，莫非黄明诸君也不知？此外，MD2 的立体声 AV 输出、SVHS 端子，也被"无意"遗漏，由此得出了"世嘉设计落后"的结论。(可是在 MD 诞生的那会儿，还没开始流行立体声电视，要立体声 AV 线何用？)

更为有趣的是，黄先生把"32X"升级器也算作了 MD 的外设。黄先生大概忘了 32X 是派什么用场的了吧？若把 32X 也算成 MD 的一部分，超任还有什么可以夸耀的机能？加了 32X 的 MD，将有准 64 位的处理能力，同显三万多色等优异性能，远不是超任可以比拟的。

至于黄先生所举的《RELIEF PATCHZR》的例子，从头到尾都有标准美语现场解说，这难道就是"实现了交互式人机对话功能"？黄明诸君既然是精通电脑的行家，怎么不知所谓"人机对话"究竟指的是什么？要是有人语伴音就算人机对话，那么全世界的电脑行家都该改行录唱片了。若真依黄文所言，MD 恰好也有一个橄榄球游戏，不仅是扫描版，而且从头至尾一直有标准美式英语解说，不知这是不是就算有"32 位机的水平，实现了人机对话"呢？

人们在做机能比较时，当然可以采用就机能论机能，有多少说多少的形而上学方法，这作为普通"发烧友"的争议自然无可非议。但对于我们这些高层次的玩家(相信黄明诸君也自认属于这一层次吧)而言，就该做更深层的比较。就是看这些机能是不是对促进游戏性、声画效果起了至关重要的作用。世嘉与超任，其机能各有不同。世嘉有的超任可能没有，超任有的世嘉可能没有。然而我们并不需要罗列机能，"比比谁的机能多"，而是看一下游戏中这种机能到底有什么作用，一个实用的机能远胜过 10 个哗众取宠的机能。就普通人的肉眼而言，游戏同显 128 色或同显 256 色处于同一级数，究竟有多大的差别？而速度感和操作性却是令人感受明显的。世嘉的卷轴数虽只有 2 个，但依靠其速度优势，却可带出多层卷动画面。《闪电出击 Ⅱ》世嘉与超任各有一个版本，同一场景中世嘉有六层卷轴而超任只有两层！仅使用原有机能，世嘉已显出极好的效果。

从类别来讲，游戏主要有 ACT(动作)、STG(射击)、RPG(角色扮演)三大类，最能体现机能的，是 ACT 或 STG 游戏。因为此类游戏对角色造型、音效、卷轴能力、即时处理能力、运行速度、操作性等都大有讲究，人们可以由此判断乃至测试机器的机能。(相比而言，RPG 对于速度、人物造型、卷轴力、操作性等方面不太讲究)超任的动作版，一般双打时画面内最多同时出现 5 名角色：2 名主角、3 名敌手，且敌手的种类不超过 2 种，3 人不会同时发起进攻，整个游戏速度亦较慢，典型的例子便是被捧得大红大紫的《FINAL FIGHT Ⅱ》。而世嘉的动作向来出名，其代表作《BARE KNUCLE Ⅱ》(赤手神拳 Ⅱ)，角色大小与超任类似，双打时画面中可同时出现 8 人：2 名主角和 6 名敌手，且高矮胖瘦各有不同，攻击模式也全然不同，运行速度仍旧很快。尽管超任的色彩较柔和，但世嘉的动作感、操作性好更为突出。这一点黄先生等也不得不承认。这样，我们就有理由问，既然超任的机能如此优越，

(下转第 38 页)

闯关族的家

主持人：仔龙

回函选登

龙哥：

看了贵刊已出版的四期杂志，憋在心里的话一吐为快。①贵刊每期都登一些或明或暗吹捧贵刊的读者来信，"废话"又"肉麻"。为什么没有雅量登几条"骂得狗血喷头"的文章？哪怕是八比二、九比一，总是公平吧！要知道，有喜欢贵刊的，就有批评贵刊的。②再就是无聊的东西太多，象无类是男还是女，这跟电玩有关吗？③贵刊印刷，纸张都不错，成本一定不低。但 4.50 的价格对广大闯关族来说也得省几顿早餐才行。可有人居然要杂志增页涨成 20 元一本，他家是开银行还是印钞票的？④大家都是闯关族，凭什么龙哥大出风头，实在让人心里不服气。以龙哥三脚猫的工夫，说句不吹牛的话，我做主持人一定比他强。

我是贵刊百分之一千的忠实读者，爱之深责之切。若有机会，一定"杀"到杂志，与龙哥理论一番。

天津一铁杆闯关族

看了这位"上帝"的讨代檄文，感觉实在有点太……"残酷"了。小编几乎要"混"不下去，GAME OVER 了。敝人今年才二十岁，一夜间爆得大名，晕晕乎乎。忽然迎头一棒，清醒了许多。诚如仁兄所言，以"三脚猫"的工夫做主持人，确实有点力不从心。所以我一是加紧学习，不耻"上"问。二是虚心听取批评意见，争取不做跛猫，长出"第四只脚"。杂志登了几篇"吹棒"信，一是杂志初创，电玩迷们都比较宽容，鼓励的信件确实很多。二是小编们都做得很辛苦，也需要点鼓励。空巷无人，大喝几声，虽不能吓走鬼魅，也可壮"自家胆气"，鼓鼓小编的劲头。再说天下有谁不愿被"吹棒"，而愿意被人骂得"狗血喷头"？我想没有，包括仁兄。此非雅量而乃人性也。杂志价格及质量，谢谢仁兄说了几句公道话。我们知道目前银行和印钞厂都是国家的(打劫者除外)，所以宁可搬家，万万不敢随便涨价。信中斥责象"无类是男是女"为"无聊"，我倒真有点委曲。我想娱乐杂志不能总是板着面孔，总要有一点调料活跃一下气氛好。譬如吃饭，并不都为了营养。拼盘花样，其实与"吃"没有什么大关系了。谢谢你说你是"百分之一千的忠实读者"，使我在"狗血喷头"之后得到莫大安慰。我也百分之一千地相信仁兄做主持人一定比我强百分之一千。所以请告诉我们——你的真实姓名和地址——以便三顾茅庐，共建霸者的大陆。

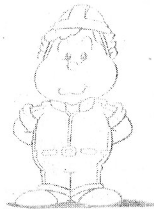
——龙哥

留言薄

给《电子游戏软件》：

①照片太不清晰(几乎一团灰)，龙哥要我们拭目以待，难道"拭目"到眼睛，"以待"到须白乎？②人家要求公开仔龙形象，可答曰：本人形象见《侏罗纪公园》，难道尊容比"变形侠医"、"本田"、"热血"更难看吗，不致象"奥特曼"那样令人作呕吧！③游戏新闻眼中价格有的不实。④文章页码过乱，有两篇要"转……页"，阅读不便。⑤广告没有介绍游戏名称(虽有一部分猜得到)。⑥"94 对战游戏狂潮"漏了"94 格斗之王(**编者按**：94'KOF 是近年终才出版故未算当年热点)。⑦龙哥回信字太少(标点符号算在内不足 10 字。⑧还没想好！(可能是"世嘉与超任比较报告"一文令我气愤的缘故！)。

上海狗头白(Good－BYE) 俞 隽



给"蒙事"商人：

前不久，我花 260 元从你这里买了一盘 FC 卡《三国 Ⅲ——中原之霸者》，一查"电子游戏软件"，才知原来是 1 代。你的心真黑得可以！ ——北京 阿 勇

给街机"币爷"：

欲知你投了多少币，请看得分的未尾数！ ——兰州 岳国涛

给仔龙：

闯关族的家能否开辟一个漫画角！ ——上海 唐 玮

给集中营"：

尽快收押本犯吧！"未婚"，这一条我快坚持不住了！

——黑龙江一忍者 孙沐

给集中营”主帅：

你手底下藏着一条变色龙、卧着一匹乱马，小心江山易色变“性”(姓)，最好赐些美女财宝，提高他们的忠诚度。

——西安　和宇

求疵录

编者按：

好一个明察秋毫的闯关族！给你们一把手术刀，本想让你们解剖几个别人，没想到却被读者放在火上烤！简直是自己给自己找麻烦。我们并不难过，相反闻过则喜，为你们看得这样认真仔细而高兴，为你们科学严谨的精神和积极参与的态度而感动。你们今天多挑我们的“疵”？就能使我们明天无疵可求，质量更上一层楼。我们虽不能许诺一字千金，但“有则改之无则加勉”的诚恳绝对是不折不扣的！还是那一句：“是错，尽管挑来”！

● 第四期目录中“求庛录”应为“求疵录”。不知是幽默还是讽刺？

北京足利尊氏　任民

● 本人玩《霸王大陆》时有些武将的生卒年月与第四期“求疵录”又有出入，这是否与玩法有关呢？

上海　黄瑶

● 第四期《龙珠Z外传》中Z战士的绝招有误。短笛少了“魔贯光杀炮”；所述特兰克斯的绝招应为贝吉塔的；特兰克斯的绝招为：拳光、气瞬爆、气体投、瞬瞬分爆、瞬瞬气斩、瞬瞬气体投。　上海　贺捷元　黄毅

● 第四期“新卡快讯”中“音速超人”在目录中是“MD”，可在正文里却为何是SFC？　　北京　焦龙

● 第四期《游戏新闻眼》(P16)IBM—PC栏《国王秘名 Ⅱ》应为《国王秘史 Ⅵ》。　　北京　张晟

排雷专家

▲ 张健　自称“贱招儿”，擅长“街霸”系列。　北京宣武区前兵马街26号　100052

▲李冀自称“赵云”，擅长“吞食天地Ⅱ”。上海复旦大学9222信箱200433

▲魏宁自称“诸葛亮”，擅长“光荣三国志Ⅲ”(MD)。　北京朝阳区金台西路2号人民日报北区宿舍民21楼2单元407号　100026

▲ 金扬　自称“贝吉塔”，擅长“七龙珠”系列。　武汉大学9471#　430072

▲ 黄捷　自称“小林”，擅长“龙珠”系列。　上海杨浦区控江二村77号9室　200093

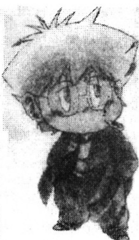
▲ 孙正阳　绰号“龙王”，擅长“三国”系列。　上海杨浦区延吉东路5弄15号101室　200093

▲ 郑斌　绰号“721”，擅长KOEI作品。　上海虹口区通州路392弄9号403室。

▲ 郑祎男　人称“桑吉尔夫”，特长“街霸”系列。　北京朝阳区亚运村安苑北里8号楼2503号　100101

▲ 张帆　绰号“孔明”，特长“吞食天地 Ⅱ”。　北京丰台区太平桥西里24楼701室　100073

求贤榜



● 世嘉《皇帝的财宝》如何进入4关皇宫？——张超　四川省自贡市饲料公司　643000

● 征求SFC版《MORTAL KOMBAT》的任何秘技。8位任天堂《圣火徽章外传》最后一关有一绿色怪物，项目指标均为“?”，不知如何打过？　——徐鹰峰　上海市嘉定区李园一村20号501室　201800

●《月风魔传》第二局的迷宫如何通过？《侏罗纪公园》如何过关？《孔雀王》属于RPG游戏还是动作游戏。——汤怀新　广东江门市江华路74号601房　529051

●“太阁立志传”中，为何木下藤吉郎信赖到了5000多还当不上“家老”？为什么有的日产电视显不出超任图像？　——郑斌　上海虹口区继光中学　200080

●《圣火徽章外传》最后一章雅木过了大桥之后如何走动，如何找到说明书中的太阳枪、月光枪、流星枪？——陆敏　上海普陀区管弄新村61弄30号402室　200061

●《光明力量·古之封印》如何打开帕加罗城中一处地下室的门？《皇帝财宝》如何找到五块宝石？——吴马华　上海福州路726弄33号　200001

●《圣斗士 Ⅰ》(FC)，第二关一辉打败后如何回到纱织房中？——郑凯　辽宁鞍山三十五中三年三班

(注：请应答者与求贤者直接联系！)

包打听

1. 长时间玩游戏后常感眼睛疲劳、肩膀僵直，有什么预防方法吗？

上海　季方

最好的方法是不要长时间连续玩。如果实在要这样，请尽量远离电视屏幕，尽量加强周围灯光的照

明度。另外也可试用隔离紫外线的东西看看。

2. 怎样才能成为《电子游戏软件》的作者？　　北京　索不富

说实在的，编辑部每天都收到不少来稿，而最终被采用的不多。由于游戏方面文章的撰写不仅要求作者精通游戏、有好的文笔，也有一定的规范和格式。如果你在动手写作之前，先和编辑部取得联系，征求我们的意见后再去写，被采用的可能性就大一些，这样，既可避免内容重复，又能了解这类文章的要求。久而久之，就有可能成为本刊一名熟练的作者了。事实上，目前有几名作者正是这样做的。

3. 有没有能帮助游戏者自己制作游戏的软件或工具？

甘肃　王海音

从海外报道得知，在任天堂上已发行了几个制作游戏的软件，如可以作BGM(背景音乐)、射击游戏的“描绘卫门”，可以自行设计3D迷宫并自行配置敌人位置的“迷宫组曲”等。目前，在超任上似乎还没有类似的软件出现。

4. 怎样才能把游戏进行过程录下来？　　江西　姚林仁

在超任和电视之间连接一台可录相的录相机，录相机上的IN端口与超任连接，OUT端口和电视相连。

5. 是否有一种专门拍摄游戏画面的照相设备？　　四川　东方雄

国外最近有一种家庭用的照片显影机问世，如果把它和超任的视频端子相连接，就可以捕捉游戏的照片了。国内还未见到这种设备。

6. 为什么杂志上很少出现一些动作游戏的完全攻略？

长沙　刘亦雄

因为诸如此类的游戏，全凭技巧的熟练，并与本身的反应相关。所以，即使我们刊出了完全攻略，你技巧不纯熟，还是过不了关。因此，你还得自己练一练，才能增长自身的功夫。

龙哥热线

Q　①有没有能使超任磁碟在PC机上运行或在超任上运行PC电脑游戏的操作系统？②超任磁碟能否在“可录制游戏卡LIT”运行。

上海　黄潮谊　湘潭　全旭峰

A　①目前没有。②LIT中迄今尚未出现SFC的版本。

Q　①普通MD手柄与专用手柄有何区别？②是否所有的MD对战游戏都必须用专用的手柄？　山东　李启田

A　①专用手柄即六键PAD，②适于《街霸 Ⅱ》，《饿狼 Ⅱ》、《真人快打》、《武士道》。不过，用三键手柄也可。

Q　①《格斗三人组 Ⅱ》中第五局和第二局如何玩？②MD对战节目哪个最好？　四川　王巍

A　①见本刊“秘技天地”及攻略文章。②《超级街霸 Ⅱ》(40 M)。

Q　①《亚生命战争》如何进入七、八关？②世嘉在MD上有没有《银河风暴》那样的节目？　北京　孟宪翔

A　① 调节难度，EASY只有六关。② 没有，因为该节目用了KONAMI的独特技术。但值得推荐的如《雷鸟Ⅳ》、《Ⅴ5(碎烈暴风)》均系佳作。

Q　FC《霸王大陆》超量征兵秘技使用后会引起很多反常，为何？　北京　刘关张

A　该秘技本身即钻程序的漏洞而成功。因此，影响程序正常运行是有可能的。

Q　MD的光明Ⅰ代中，第六关入口，第一关光之道如何打开？绳索何处找到？　上海　王骏

A　在地下四层中每个光道后的石像都拿到手，第一层光道自会打开。绳索在第六层或第七层中打死某个怪物之后得到。

Q　①《三国志——赤壁之战》(FC)内容和《三国志 Ⅱ》相比有何特点？②能否介绍一下《荆轲新传》！

山东　李骏

A　①《三国志 Ⅱ》是盘由NAMCO制作的SLG(仿真类)精品，而《赤壁之战》是ACT(动作)类型，极粗糙。无法相比。②《荆轲新传》是是台湾制作的中文RPG，其水准与《太空战士》、《勇者》相比自是远远不及，但由于汉字显示，较受玩家青睐。

Q　超任的《乱马》和《龙珠》共出了多少？都是什么类型？　王津黄琨

A　《乱马1/2》和《龙珠Z》在超任上均出了四作，而且均为一个RPG，三个对战ACT。

Q　ACT、RPG、SLG、3D……等英文缩写是什么意思？　四川　胡涛

A　ACT(动作)、RPG(角色扮演)、SLG(战略模拟)、STG(射击)、SPG(体育)、ADV(冒险)、PUZ(智力)、3D(三维视角)、A·RPG(动作类RPG)、S·RPG(战略RPG)。

Q　GAME GEAR是几位元主机？有哪些主要软件？

沈阳　一读者

A　GG是彩色显示的8位主机。软件很多，著名的有SONIC、斩、超级忍、米老鼠和唐老鸭等。

Q　美日版超任有何区别？卡带能否通用？　四川　范学舟

(下转第34页)

94年PC—GAME一瞥

文/雪鹰

1994年，真可谓是PC—GAME精彩纷呈的一年，GAME制作的三大板块：欧美、日本、台湾纷纷推出众多优秀作品，一时间让玩家眼大肚小，手足无措。下面我们对九四年度的电脑游戏做一简单的回顾，介绍一下其中的部分超优秀作品。

一、RPG篇

PC—GAME中RPG一直占有重要地位，笔者便先拿它来“开刀”。年初台湾大宇资讯出品了一个以中国古代为背景的游戏——《轩辕剑Ⅱ》，该游戏以其独特的中国风情而大受欢迎，鉴于此游戏流传极广，已为大家所熟悉，故笔者不再多言，年中大宇再接再励，又推出一部浓厚中国风味的游戏——《妖魔道》：安定的小镇被妖魔们包围，烈火中一位羽人族的侠士守护着一对母子杀出重围，为了救生命垂危的母亲，主角与羽人族的侠士一起出发寻找解毒药……《轩Ⅱ》更胜一筹，但整体表现却不及前作。

说到界面逼真生动、故事情节曲折入胜以及高超的程序编制，当首推美国Origin出品的《创世纪》系列。《创世纪Ⅷ——异教徒》与《地下创世纪Ⅱ一次元之旅》均为本年度佳作，经典的不能再经典了！（相信已广为人知，不便再卖弄了。）软体世界也有佳作，《魔眼封印》便是其中之一。它的片头做的相当棒！（一段人语很逼真，没有声霸卡的朋友们又多了一份遗憾！）其故事内容是改自日本漫画家高田裕三的名作《3×3 EYES》。主角一反大多数RPG中的侠士派，只是个做着征服世界的白日梦、油嘴滑舌、狂妄自大的小混混。整个游戏采用了自然场景：云影飘过、惊涛拍岸、刮风下雨、白天黑夜……就连音乐也是若有若无的。（也算是一大特色吧！）另一种特色便是软体世界所固有的一游戏难度不低！要想玩完，得花不少功夫。

现GAME天下均一分为二：一是欧美仿真的现实派，另一则是日本漫画的唯美派，在谜般的亚特兰大陆正遭到千年浩劫，英勇的太阳之子与可爱的精灵，将如何解放自己的国家？如何解救八女神得到狐猸大法？如何抱得美人归？一切你都将在天堂鸟资讯出品的“八女神物语”中找到答案。鲜艳亮丽的色彩、美丽动人的造型、精彩生动的大幅动画，唯美派的朋友们，此游戏不可不玩哟！说到美工绘图，笔者对于今年下半年由微波软体与美国Megatech同步上市的日本PC—9801的经典游戏《龙骑士Ⅲ》佩服得五体投地，其惊人的美工配色效果和漫画卡通式的绝美造型，真旷世绝作也。该游戏现今港台地区也只有CD版，磁片版发行期还未定，但因容量太大，磁片版肯定会删去部分情节。

今年RPG节目“缤纷泛滥”，值得一玩的还有SSI的《浩劫残阳》、软体世界的《倚天屠龙记》、《鹿鼎记之皇城争霸》、精讯资讯的《圣兽传说》、《邪神大地》、天堂鸟的《冥界幻姬》等等，在此不可能一一介绍，请朋友们按自己的口味来选择。

二、战略篇

今年上半年，战略游戏最红的无疑是汉堂的《炎龙骑士团——邪神之封印》与《极道枭雄》，可惜，好日子不长，到了下半年，软体世界推出战略巨作《决战》，其中包括了北韩战争、越南战争、以阿之战等等发生于未来，高科技尖端武器称霸的世界，其画面亦相当的写实逼真，令好战分子们又可大肆侵略了！另一方面，超强的天使帝国又回来啦！当《天使帝国》还在台湾几大排行榜的二十名左右徘徊时，它的后援军又浓装登场！就像轩辕剑Ⅰ、Ⅱ代之间的差别，《天使帝国Ⅱ》与其前作真是天壤之别！故事情节更趋繁杂、人物设计更加可爱逗笑、战斗画面采用了双重卷动、有几十种职业可供选择，趣味十足，没有玩严肃题材游戏时的负累，让玩家好好地轻松一下！

华艺国际的《美国恶梦》、《特勤机甲队》、精讯的《高校魔影》都是不错的作品。

三、益智、策略篇

在《富甲天下三国篇》、《求婚365日》、《爆笑三国志》等诸多益智、策略游戏中最大红大紫、大出风头的无疑是精讯的《美少女梦工厂Ⅱ》（中文版）！该游戏于年初推出，却一直高居台湾各大PC—GAME杂志排行榜榜首至今！成绩骄人！这一改自日本PC

的GAME如此受欢迎，大概连制作者也始料不及吧？七十五种不同的结局以及出手意料的突发事件，每玩一次《美Ⅱ》就多一份新鲜感，但似乎在画面上比原版的欠缺些。

策略中另一片天空则是由第三波代理，美国MPS出品后《X—COM：UFO DEFENDER》（《幽浮》），该游戏还未发行时就已受众人瞩目，轰动一时。一流的战斗主程式、紧张刺激的战略情节，以及有条不紊的未来布景，构成其经典的地位！据说玩完此游戏大约要六十个小时左右？而且令许多专业人士也好之入谜，其魅力不可抗拒！

四、冒险、动作、模拟篇

今年冒险游戏似乎个个都是精品，让人直看花眼：《凯兰迪亚传奇Ⅱ》、《龙之封印》、《星际迷航记》、《鬼屋魔景Ⅱ》、《妙狐神探》、《神通妙巫师》，各有各的风格特点，好玩之处只可意会，不能言传。（事实上是节约稿纸、节省时间。）

动作游戏中一直很嚣张的是《DOOM》，3D立体写真画面，惊心动魄的音乐效果，血肉横飞的暴力镜头，沉闷于现实生活中的朋友们大可借此发泄一下心中的积郁。（或许DOOM便因此而畅销吧？）《DOOM Ⅱ》亦在今年下半年发行，比其前作更暴力、更血腥！艾生资讯出品的《摇滚少林系列——七侠五义》是部中国式的DOOM作品，算是台湾自己设计的力作之一。设计不俗的还有电脑休闲世界的《美女与野兽》、大新的《光速兔崽子》、精讯的《致命快打》、软体世界的《野兽足球》等。

由《星球大战》的导演卢卡斯组建的Lucas Arts出品的改自电影《星球大战》的模拟飞行游戏《X—WING》，凭着其壮观的电影场面、仿真的语言音效、系统的培训方式而受Star War迷的青睐。继《X—WING》后，Lucas Arts又出续集《TIE—FIGHTER》。这次可不是路克率领义军攻打死星，而是让你宣誓效忠帝国大帝及维德勋爵，驾驶帝国先进的钛战机去歼灭叛军，体验黑暗的力量，反串一下的感觉还真不错！软体世界的《太平洋战将》、第三波的《舰队防御者》、台晶的《世纪大空战》、电脑休闲世界的《模拟城市2000》皆属推荐作品。

玩过《COMMANCHE》（超级卡曼其）的朋友一定对NOVA LOGIC公司不会陌生。其获专利的VOXEL SPACE技术让人临场感十足。该公司用此技术又开发出了一套模拟坦克驾驶游戏《钢铁雄狮》，玩家将有幸驾驶美、前苏联两国的王牌坦克去完成数十项令人热血沸腾的任务。

后　记

现在的游戏越来越让人受不了，对硬件的要求越来越高：要有4M内存或更高、最好是486—DX66以上。这种苦头笔者早已尝过——《创世纪Ⅶ》在笔者的486—DLC33上居然大放慢动作，圣者走一步停一步！简直让人发疯！这还算好的呐！笔者见过一名曰《宇宙前哨OUTPOST》的游戏，其要求如下：486—DX33或更快的IBM PC相容电脑一台、8MB主记忆体（RAM）或更多、ET4000VL—BVS或更快的视窗加速卡、符合MPU—401规格之音源器、经得起频繁Swapping之高速硬碟，诸位有何感想？照此下去，逼得你不得不升级换代。此外，磁片版的领地正受CD—ROM的侵袭。高画质、大容量的CD—ROM游戏以其不可替代的优势，必然成为未来软件的主体。

在此还想补一句，GAME发烧友们，不配张声霸卡是很伤心的一件事。现在的游戏音乐、音效做得拳拳到肉、掌掌生风、惊悚的声音突然冒出、标准又生动的语音、优美动听风格独特的音乐让你一饱耳福。没有声音的游戏就象是没有放调味品的小菜，再怎么好也是淡而无味。

好啦！再扯下去可就没底了，还是少说废话，多干实事，抓紧时间玩游戏吧！

游戏新闻眼 游戏新闻眼 游戏新闻眼

FC （任天堂红白机）

最近全国范围内的FC市出现了许多装帧精美的原装卡带，其中以KOEI(光荣)公司的《大航海时代》、《水浒传》这两个经典SLG为主，黑色塑料盒外包装，内有详细日文说明书及该节目中的音乐CD盘，价格各地也相差甚多。

另外，还有《皇室血裔》、《魔云传奇 Ⅱ》、《大富翁》等原装卡带。这些节目大都是老节目，但在国内尚属首见。这么多原装卡带推向市场还是第一次。估计是某公司专为较高层次电玩迷而备，若销路看好，相信还会有高品质原装节目推出的。

IBM PC （个人电脑）

《软体世界》于十一月推出的《鹿鼎记之皇城争霸》容量约26MB，需386以上电脑，支持声霸卡及ADLIB卡。虽然游戏是纯正的日式RPG，但其中加入了许多特殊效果与笑料，令RPG老手耳目一新。

由NOVA LOGIC制作、松崗代理的《钢铁雄狮》令许多战争狂人再次发狂，光碟版约47MB(可移入硬盘，用ARJ压缩后约需32张5″盘)。玩此游戏需386以上，4M内存，游戏中有数十项艰巨任务与大量精彩的高解析三维动画在等待您。

另外，《八女神物语》(天堂鸟，RPG，26MB，4M)、《雷电传说》(宏碁，STG，2MB，4M)、《特勤机甲队》(华艺，SLG，4MB)都属佳作。

推荐

FC机：《大航海时代》、《魔云传奇 Ⅱ》。MD机：《太阁立志传》、《丛林历险记》、《冒险森林》。SFC机：《三国志Ⅳ》、《J计划》、《钢忍》。

ARC （街 机）

《民国教育委员会 Ⅱ》已经在上海等地出现，不过这类问答型的游戏已不象当初那样吸引游戏者了。

另据鞍山一玩友称，当地一家游戏厅为了使游戏机长寿公然挂出牌子，上书“禁止摇杆，违者罚款”。人们不禁要问：这是游戏厅还是展览厅呢？

闲 话

大家是否还记得任天堂公司在大陆投资设厂生产GAME BOY及其他产品的事，现在该公司已在少数城市试销GAME BOY，估计售价为500元左右，同时会有十几款游戏同GAME BOY主机一起发售。

大陆电玩产品的速度已能够与海外基本同步。日本次世代主机SATURN于12月底已在大陆一些大城市出现，但售价很贵，从5000元到7000不等，这与合理价格还相差甚远。等到次世代机在大陆市场内全部出现时，相信会有一场价格大战，买哪一种主机好则一定要看软件支持力了。

（本期新闻结止于12月31日）

责任编辑：邱兆龙

上市新节目介绍表

节目名称	机种	介绍	平均价格(元)
大航海时代	FC	KOEI在91年3月推出的经典SLG，而且以5M的大容量在任天堂8位机上制作，可谓大容量了。	195(原装)
水浒传	FC	KOEI在90年6月以3M容量推出的SLG，游戏目的并不是统一而是打倒高俅，所以方法是多种多样的。	185(原装)
皇室血裔	FC	日文名称为“ロイヤルブラッド”，KOEI的著名SLG游戏。	185(原装)
大富翁	FC	日文名称为“トップ・マネジメント”，直译应为最高的经营管理者，又被人乱译了。	160(原装)
魔云传奇Ⅱ	FC	日文名称为“レッドアリーマー”。	140(原装)
魔强统一战	MD	TREASURE以24M容量制作，可选择包括仙水在内的十一名战士进行角斗，并可在配置分插后进行四人对战，符合原作气氛。	230
太阁立志传	MD	KOEI以12M容量推出的惟日本战国时代伟大军事家秀吉为主角的育成型SLG。	400(原装)
超人Ⅰ	MD	SUN SOFT以16M容量制作，虽然游戏有五位主角，但出场方式十分特殊。	150

热销节目价格表

节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌
赛尔达传说	FC	200	→	饿狼传说 Ⅱ	MD	150	↓
勇者斗恶龙 Ⅱ	FC	160	→	超级街霸 Ⅱ	MD	280	↓
荆轲新传	FC	170	→	梦幻之星 Ⅳ	MD	350(原)	↓
太空战士	FC	190	→	米格29	MD	150	→
丛林历险记	MD	160	→	魂斗罗	MD	110	↓

（上接第30页）

A　美日版SFC主机外型差别很明显，因插口稍有不同，所以日版卡带无法连接美版主机。但改动美版机十分方便，可以在购机时请销售商帮忙。

Q　能否介绍一下“32×”卡？　上海　滕峰

A　32×是一种可以运行32位元软件的装置，只对应其专用卡带，且必须与MD相连接。

Q　MD Ⅰ型机是否可用32×卡？　长春　张智利

A　原装机应该没有问题。

Q　①MD和SATURN在性能上有什么不同？②《超级忍》Ⅱ & Ⅲ为何一样？③《海豚历险 Ⅱ》的攻略能否介绍？　北京　青人

A　①SATURN是32位机，MD是16位机。②二者分别是日版和美版的名称。③攻略已刊出。

Q　GAMATE是什么主机？与GG和GB相比怎样？　上海　沈磊

A　GAMATE是台湾产的掌机，其软件和硬件质量也算不错，但比GG和GB仍稍逊一筹。

Q　SFC的美版手柄比日版手柄为何多出几个键？　重庆　李鲜

A　SFC的正宗美日版手柄是完全相同的，只有颜色不同，你说的也许是改装带加速开关的手柄。

Q　博士Ⅲ和霸王碟机哪种好？其它的呢？　广东　田橙　梅山　李炜

A　从性能讲碟机没有一种十分完美，博士Ⅲ相对而言是较合格的。

Q　①国产十六位机或组装机与原装机区别大不大？②次世代多数是CD机，CD盘是否通用？　北京　燕飞　河南　刘文生

A　①国产主机多数质量不过关。②不通用。

Q　①SLG或RPG的后备电池能用多久？②《龙珠Z Ⅲ》过第一关的方法？③博士Ⅳ与Ⅲ代的主要区别？　西安　杨钊

A　①在下有一盘原装SLG迄今已三年记忆仍正常。②攻略已登出。③你说的是不是Ⅵ代？Ⅵ代的最大内存是128M，Ⅲ代仅32M。

Q　金手指的作用是什么？　营口　张志国　吴伟

A　金手指能对程式进行修改，达到使主角不死及透明或大量金钱、MP的目的，一般通过专用机器输入，也有成品的金手指卡及密码宝等等。

Q　《三国志 Ⅳ》都有什么版本？　北京　曹伯东　吉林　陈夏

A　目前为止在个人电脑、3DO和SFC上推出。

Q　①《光明Ⅰ代》中共有几位同伴？②记忆如何存储？　北京　王兵

A　①共三名。②要找到并于该处使用记忆之玉。

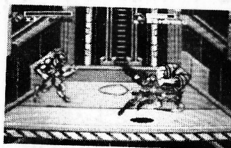
Q　光明系列共有几作？　太原　赵志强　上海　毛峰　湖北　李纪

A　①光明与黑暗。②SHINNING FORCE・众神遗产。③皇帝的财宝。④SHINNING FORCE Ⅱ 古代封印。其中①是3D型RPG，②④是S・RPG，③是A・RPG。

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD 超人二代 SUPERMAN 2

厂商 SUN SOFT 类型 ACT 容量 16M



◀超人与地狱一族战斗

克拉克·肯特这名字大家应该也熟悉吧，这就是美国人心目中的英雄超人的"俗家"姓名。在欧美超人可是红得发紫的人物，在东方却没有这么高的地位，还有象鸟山明先生那样专拿超人"开涮"的，象超人不肯义不容辞地为企鹅村买手纸啦，背后逞英雄啦……哈哈，有意思。

这部游戏由SUN SOFT OF AME RICA(美国太阳电子)公司制作，情节策化由BLIZZARD担任，其内容中并不止超人一个人具有强大的能量，而还有其他四位似乎也是氪行星人。西伯格，野心家，一半是肉体，一半是机器，靠氪来维持能量。埃迪凯特，在一处孤独的要塞中成长，是氪星最后的生命，是超人的再生。超级少年，是卡德摩斯计划中利用试管及超人的遗传密码培养出来的无性别少年。斯蒂尔，以前，是一位西方科学家，曾计划制作一种超级武器，后来变成一名钢铁战士，手执大锤，所向无敌。

这个游戏虽说有五名主角，但与其他不同的是不可以任意选择来进行攻关，而是根据情节发展，游戏自动会更换主角。大致内容是超人所在的大都市又遭破坏，他当然挺身而出，而不敌被击倒了。他倒下后有四名很象超人的战士想承担超人的责任，保卫大都市，但敌友不清，在除暴过程逐渐分清敌友，并且被当作能源使用的超人也逃脱魔爪，与超级少年及斯蒂尔一起打败了野心家西伯格，粉碎了他的阴谋。游戏打斗手法简洁明快，抓住敌人后分别配合上下左右及攻击键即可使用不同必杀技，另外还有特殊能量武器攻击，而宝物则藏在墙壁内，须掷人砸破墙壁才可以得到，可谓新颖。

吃个话梅变成超人！

MD 冒险森林 RISKY WOODS

厂商 ELECTRONIC ARTS 类型 ACT 容量 8M

▲虽然有骷髅兵，但它兜里会有钱的

一看题目就能够想得出这是一个以冒险奇遇为题材的节目。92年ELECTRONIC ARTS公司便制作出这个节目，无论从内容、色彩及人物造型方面均是一流的，直到94年才到大陆，速度是慢了些。

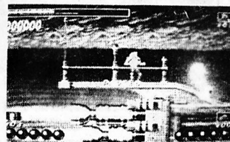
这个节目的主人公——一个欧洲中世纪的小老百姓，到冒险森林中去冒险，除去那些具有正义感的目的——也就是什么除魔驱怪之类的，更重要的是弄点钱花花。可别小看钱这东西在这里的作用，虽说用不着购买道具(早有人给准备好了)，但若是钱太少了身体就不够重了。因为那时候没有钞票，钱都是金属的，而且是很重的金属做的，带在身上会感到沉，这样当你得到护身光圈时，便不会因为身体过轻而被带到空中，摔回出发点，因为总回起点的话，就要TIME OVER了(TIME OVER≤GAME OVER)，游戏中除了要收集钱以外，还要在途中取得金轮，有了金轮并送到指定地点后，只有照着金轮所指顺序按十字键(每次都不同)，才能过关，否则只有死。死有何惧，脑袋掉了碗大个疤，噢，钱白挣了太悲惨了。

另外，途中还会有沙漏可加时间，果子可加生命，还有各式各样的武器、保护等，任你挑选。这个节目还有一个很独特的设计，就是自动演示程度就随游戏者的游戏水平而变化，你若是高手玩得特棒，演示程度也很棒，你玩得不好，电脑甚至连跳过壕沟都不会，真是很有趣的设计。

为了发财，去冒险吧！

MD 狼孩 WOLFCHILD

厂商 CORE 类型 ACT 容量 8M



▲有一艘巨大的飞船侵入狼孩的家园

浩瀚的大海中有一座荒岛，岛的主人是一名被狼抚养成人的男孩。他会种种技能，完全能够适应荒岛的生活。

一天，岛上突然被人占领，一群不知死活的家伙们要占领狼孩的家园，只有跟他们干，才能夺回自己的家园。

与一般的动作游戏一样，这位主人公——狼人可在途中得到许多宝物，加血、加攻击力、加武器自不必提，途中你还要收集英文字母，组成单词以得到意想不到的奖赏。游戏中你需要在你熟悉的家园——荒岛各处打败敌人，类似迷宫，纵横交错，需要小心的是动作机械程度很高的敌人，树林中的带毒植物，以及遍地的荆棘。有时还需注意脚下的树枝，它们会突然断掉，让你多走冤枉路。

这个节目有点象FC机上的《人狼战记》(兽王记2代)，大家都是同类嘛，不过狼孩的攻击方式要比人狼多许多，包括扔重磅炸弹，但与特殊武器一样有数量限制，需谨慎使用。

唔！

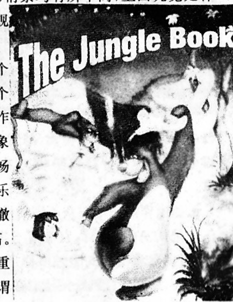
呜！

MD 丛林历险记 THE JUNGLE BOOK

厂商 VIRGIN 类型 ACT 容量 16M

《丛林历险记》是Sega、Virgin和Walt Disney三家公司继《阿拉丁神灯》之后，联手推出的又一精彩的新作。

该游戏叙述的是一个充满传奇和冒险色彩的热带丛林中所发生的故事。故事是从一只名叫拜格希拉(Bagheera)的蓝豹子听到一阵奇怪而又陌生的声音开始的，它循声而寻，发现这声音是从漂流在河中的一只小船里的婴儿发出的，拜格希拉知道这婴儿所在的村庄离这儿很远，于是，它带着婴孩到曾经抚养过它的狼的洞穴中，交给狼喂养。数年后，在豹和狼的养育下，婴儿成长为一个精瘦、机灵的孩子，取名莫格里。莫格里在丛林中练就了一身功夫，身轻似猿，在丛林中奔窜、攀缘、跳跃，如履平地，更有意思的是不知他跟谁学了几套杂耍的功夫，总闲不住，时不时给你表演一番，间或还来段霹雳舞或耍耍"猴拳"。真是有趣！这时，林中传来了噩耗：丛林的统治者希勒回来了……这是一只凶残的老虎。此地不宜久留！于是，在拜格希拉、大象及巴罗(一只狗熊的名字)等的护送下，莫格里踏上了寻返家园的征程。莫格里的武器有香蕉、香蕉串、飞镖、手雷以及无敌圣像等，其中香蕉为基本武器，是用不完的，但杀伤力相对较小，其余的武器需自己一路寻找搜集，最高存量为九十九。迷人的热带丛林风光引人入胜，在扣人心弦的配乐声中，一路消灭希勒手下的喽罗，同时搜集丛林中的武器和钻石，每版最多有十五颗钻石，若搜集齐了，可进入别开生面的奖励版面，而且每次进入奖励版面，情景均有所不同，里面究竟是什么，还是等你自己进去观赏好了。



总之，这是一个很精彩的游戏。整个游戏的画面构图制作相当精细，主角形象大，且动作灵活，流畅连贯，操作感好；配乐优美动听，音质清澈丰满，拟声逼真度高。若配上大屏幕及超重低音设备，那真可谓"视听感觉新享受"！

(文/林 松)

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

野狼行动

SFC

厂商 TAITO 类型 STG 容量 12M

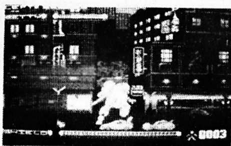
稍有些资历的街机玩家都会记得这个3D枪击经典节目，如今在在街厅已经很难找到该游戏。现在TAITO于SFC推出移植版，大概会令很多人兴奋不已吧！

作为一名突击队员，你的任务是打击在边境活动的敌甲并拯救被关押的人质。从视角移动方式可分为横向移动和纵深前进两种，游戏的前三版可以自由选择，全部清版后即可进入难度较高的战场。虽然游戏的名称和方式相同，但TAITO在移植的基础上还进行了新的设计使节目更加精彩，在进入GAME时有六位角色可供选择，这些人的能力（射击速度、反应速度、攻击力和防御力）各不相同。所以2P合作时可以挑选合适的队员组成拍档，互补对方的不足。顺利完成任务。

G2 机甲战士

SFC

厂商 KEMCO 类型 ACT 容量 16M



公元2280年……

整个社会面临着日益猖獗的盗匪及罪恶军事集团的威胁，所有人都没有一丝安全感，在巨型机械人的破坏活动中惶惶不可终日。

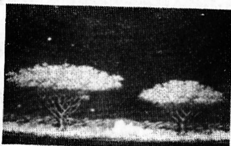
为了阻止这种局面进一步恶化，政府召集了一批最优秀的军事科学家执行4－2－1－计划：造出了史上最强的GENOCIDE 2型武装机械人。

现在，你就是G2的驾驶员，要出发去与破坏城市的罪犯作战，基本上有两条原则：一是在最短时间内完成任务，避免加大破坏；二是要注意不得伤害无辜的市民。在任务中会得到多种特殊武器，要随时检查及活用这些武器帮助完成任务。

阿冈

SFC

厂商 BANDAI 类型 ACT 容量 8M



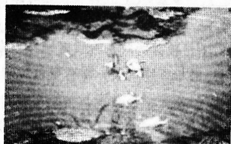
以细腻写实的画技及清新自然的风格而广受好评的无字漫画《小恐龙阿冈》，终于推出游戏了！节目中阿冈要做的事是捕食、与猛兽搏斗及打倒对手而求得生存，与原作一样在基本“没有情节”的原则下展开情节。

正如原作是一本与众不同的漫画，阿冈的游戏也不同于一般的ACT节目，它有着丰富的表情和动作的设定，小阿冈除攻击方式多种多样还可以用LR同时按来威吓敌人，只要连打跳跃钮还能在空中飞呢！不过要注意剧烈运动后它会气喘吁吁地停止几秒钟，所以必须节约体力。本节目还设计了类似于赛车游戏的3D高速运动版面，在追逐猎物的过程中可以充分体验疾奔的爽快感。本节目可算是ACT领域吹过的一阵清风。

大金刚

SFC

厂商 NINTENDO 类型 ACT 容量 32M



提起大金刚KINGKONG的大名，相信很少会有人不知道。如今由任天堂制作的SFC大金刚以全新的姿态登场，相信不管从画面质量还是从音效、操作性上，短期内都很难找到一个节目与之相提并论，据悉其软件制作中采用了开发ULTRA 64时得到的技术才能做出如此逼真的图象。虽然剧情很简单：只是从家乡出发为寻找失去的香蕉园而冒险。但旅途之长，关数之多令人吃惊，为此卡带还有64K的BACK UP记忆区，每次存贮后可以下回接着打，要打穿整个游戏恐怕合计得费上十个小时左右。无疑这是在ACT节目中前所未有的。另外主角是一大一小两只猩猩一起，若单打时得视能力不同灵活使用。双打有两种模式：两人合作或竞争。去体会32M的魅力，为香蕉而战吧！

龙虎之拳2

SFC

厂商 SAURUS 类型 ACT 容量 32M

在良和ROBOT击败了Mr. BIG一年后，良接到了一封请柬——South Town格斗战的请柬。

相同的请柬也发到了每一位格斗家的手中。

很快，诸多强者再次云集South Town！

这些人中，有的为奖金而来，有的为荣誉而来，也有的为打倒宿敌而来，还有的人更心怀某种不可告人的目的而参战。一年的时间，多数人还是老样子，也有人变化很大。这次极限流之父坂崎大师及百合也出现在赛场上。另外还有一位自称铁木真的蒙古人和一个神秘的忍者如月影二，这两人的出现有没有什么背景，是否会带来另一场风波呢？有人传说影二是为毁灭极限流空手道而来，更惊人的是有一个地位比BIG更高的年轻黑社会领袖也到了South Town，他就是十余年后在“饿狼传说”登场的魔王吉斯・哈瓦特。

天使之诗——白翼的祈祷

SFC

厂商 JAPAN TELENET 类型 RPG 容量 12M

有着美丽背景及漂亮人物的著名RPG。在PC－E推出曾引起轰动。这次于SFC登场，剧情和人物都重新设定，与PC－E版并没有雷同的感觉，但给玩者美感是丝毫未变的。

主角利・亚特在家乡与旅游歌舞团的少女克拉娜偶遇，此后为追寻所爱的人而开始了旅行。

历经一番周折，利终于能够与克拉娜在一起，可惜好景不长，他们俩不久又被卷入另一场更大的劫难中，克拉娜被魔神的法术击中而石化。利为了使她复原，再次踏上征程，这时他已成长为一名出色的勇者，过去曾是他所仰慕的著名勇士里昂，魔法使利文及索菲亚也与他结伴同行。在新的冒险中，利惊异地得知，克拉娜本非人类，而是降临在人间的天使。

（上接第27页）

为何在STG和ACT节目上却比不过世嘉呢？当然，这里还有社会文化的原因（详见笔者《超任世嘉软件风格比较》（该文将在第三期刊载）。但不管怎么说，超任在制作ACT与STG方面始终是弱项，这点无法否认。而且事实上，玩ACT和STG节目的总人数要比玩RPG或其它游戏的多几倍，这个“大差别”抓不好，说超任“淘汰”了世嘉有点难以服人吧？

至于说到超任的游戏数量，据黄先生说有1,500余种。这恐怕是港台商人为磁碟生意而作的虚假广告吧（比如一个《街霸Ⅱ》就可派生出“梦幻街霸”、“无彩街霸”等十数种。）！事实上，截止到1994年12月2日，日版超任的游戏总数是418个，而同年9月，日版世嘉的游戏数已达438个！至于美版游戏，两者也都在400个左右，世嘉还超过超任30个以上！所谓超任有1,500种节目之说，从逻辑上就讲不通，根本无法成立。如果说到欧美市场，世嘉的用户占到了60%强，超任的用户仅有20%左右。黄明等先生若是经常看看英国足球联赛或意大利足球联赛，就会发现许多世嘉的广告，却找不到“成为游戏机的代名词”的超任。而且美国的《FORTUNE》（即“财富”）杂志早已为各种机型评过分数：其中超任3分，世嘉是4分……

听说黄先生要用NTSC的世嘉贴钱换我们的超任，只可惜晚了点——一年前我们便已将超任转手。如今我们手头的是3DO和世嘉的准64位“土星”。若是此时方才觉得超任有某些好处，恐怕是太落伍了！

责任编辑：无类

40部游戏龙争虎斗

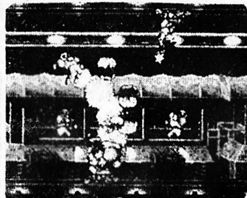
MEGA DRIVE GAME 大评奖

1993年在MD(含MD－CD)上共发售了123款软件。这中间有些是国内玩家耳热眼熟的节目,也有的与广大中国闯关族失之交臂。这些游戏在其诞生地的玩家眼中究竟孰优孰劣呢?

让我们来回顾一下日本发布的93年MD评奖表。其中就角色设计、音效、销量等六个方面进行评分,每一项最高是5分,30分为满分。这是由广大日本玩家评选的,看看其中有没有你最中意的节目。

第一位 火枪英雄 GUNSTAR HEROES

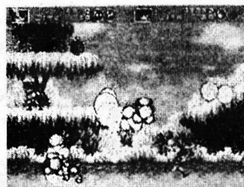
厂 商:TERASURE 类 型:ACT 角色分:4.62
音效分:4.24 销量分:4.43 操作性:4.32
热中度:4.54 剧情分:4.25 总 分:26.39



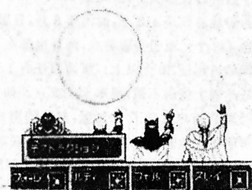
在1993年度MD评奖中最耀眼的明星,其主角、敌人及场景的描绘和用光,都极为细致出色。本节目除总分勇夺冠军外,六项评分中的销量、操作性及热中度均排在榜首。真是名符其实的No.1。

第二位 梦幻之星Ⅳ ——千年纪的终结

厂 商:SEGA 类 型:ACT 角色分:4.64
音效分:4.25 销量分:4.28 操作性:4.31
热中度:4.49 剧情分:3.94 总 分:25.93



科幻题材系列RPG的完结篇,受到许多玩家的拥护。有着多位富有魅力的角色,操作性也比前作大为改善。在MD的RPG连年欠收的状况下,推出这一力作,居于高位是理所当然的。



第三位 梦见馆物语 (MEGA－CD)

厂 商:SEGA 类 型:ACT 角色分:4.07
音效分:4.65 销量分:3.98 操作性:4.07
热中度:4.29 剧情分:4.86 总 分:25.91

本节目是以与主人公同一视角在假想空间展开冒险的游戏,画面和效果音极为逼真,是注重临场感的作品,在六项评分中拿到了音效和剧本两项的最高分。

93年度MEGA DRIVE CAME排行榜

名次	GAME 名	厂 商	角色分	音效分	销量分	操作性	热中度	剧情分	总 分
4	银星战机(CD)	GAME ARTS	4.16	4.44	4.31	4.15	4.31	4.45	25.82
5	恐龙大战 2	CSK	4.75	4.17	4.14	4.08	4.39	4.25	25.78
6	骑士传说 (CD)	SEGA	4.48	4.26	4.05	3.37	4.15	4.84	25.50
7	光明与黑暗·古代封印	SEGA	4.31	4.10	4.09	4.23	4.25	3.93	24.92
8	ECCO 海豚冒险	SEGA	4.58	3.97	3.88	3.70	3.66	4.65	24.43
9	CD 版音速小子	SEGA	4.57	4.59	3.82	3.97	3.80	3.65	24.40
10	迷糊少女弓美 (CD)	GAME ARTS	4.73	3.89	3.84	4.00	3.62	4.21	24.28
11	卡特林特 (CD)	TENGEN	3.75	4.00	4.12	3.97	4.27	4.02	24.13
12	大吟酿	BIG 东海	4.45	3.91	3.86	3.92	4.06	3.85	24.05
13	阿拉丁	SEGA	4.59	3.97	3.85	3.98	3.73	3.79	23.91
14	怒之铁拳Ⅱ(格斗四人组)	SEGA	4.05	4.04	3.95	4.04	4.16	3.19	23.45
15	庆应游击队	VICTOR	4.42	4.22	3.65	3.72	3.62	3.53	23.16
16	胜利赛马	KOEI	3.74	3.39	3.78	3.65	4.37	4.11	23.04
17	联盟足球	SEGA	3.69	3.33	4.25	3.93	4.33	3.37	22.90
18	街霸 Ⅱ PLUS	CAPCOM	4.22	3.23	3.63	3.95	4.19	3.51	22.74
19	超级忍 Ⅱ	SEGA	3.96	3.85	3.72	3.85	3.84	3.40	22.63
20	EX 机动战神	SEGA	4.01	3.63	3.73	3.50	3.62	3.86	22.36
21	火箭骑士	KONAMI	4.05	3.72	3.46	3.81	3.64	3.53	22.20
22	MAD & MIGHT CD	CSK	3.24	3.94	3.82	3.10	3.98	3.86	21.94
23	NIGHT STRKLE	TAITO	3.25	4.29	3.60	3.59	3.70	3.46	21.88
24	圣魔传说 3×3 EYES CD	SEGA	4.42	3.79	3.41	3.36	3.59	3.24	21.81
25	幻影都市 (CD)	M. C	4.04	3.69	4.13	2.91	3.48	3.47	21.72
26	太阁立志传	KOEI	3.75	3.33	3.13	3.19	4.13	4.10	21.63
27	三国志 Ⅲ	KOEI	3.86	3.77	2.92	3.38	4.04	3.45	21.42
28	快打旋风 (CD)	SEGA	3.91	3.88	3.44	3.37	3.55	3.02	21.17
29	元朝秘史 (CD)	KOEI	3.63	3.71	3.24	3.24	3.61	3.68	21.12
30	忍者战士 (CD)	TAITO	3.40	4.23	3.34	3.38	3.32	3.07	20.74
31	音速波子机	SEGA	3.93	3.31	3.19	3.16	3.18	3.51	20.29
32	中东战争	I·A·B	3.43	3.05	3.16	3.07	3.55	3.91	20.16
33	信长野望	KOEI	3.51	3.40	2.93	3.44	3.62	3.18	20.09
34	饿狼传说	SEGA	3.79	3.14	3.23	3.42	3.52	2.93	20.03
35	亚克士Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ (CD)	TELENET	4.01	3.34	3.33	3.02	3.27	3.05	20.01

名次	GAME 名	厂　　商	角色分	音效分	销量分	操作性	热中度	剧情分	总　分
36	机甲足球	SEGA	3.76	3.06	3.05	3.21	3.15	3.50	19.73
37	修罗之门	SEGA	3.82	3.50	3.02	2.89	3.02	3.42	19.67
38	亚尔斯兰战记(CD)	SEGA	4.14	3.56	2.81	3.18	2.97	2.92	19.58
39	对战激龟	KONAMI	3.58	3.18	3.12	3.14	3.31	2.97	19.29
40	乱马 1/2 白兰爱歌(CD)	日本 CP・SYSTEM	3.98	3.05	2.83	3.06	2.82	2.99	18.74

注：因篇幅所限，本文仅从获得奖次的 123 名中选择前 40 名予以发表。

在评奖中另有六个奖项(注意与评分的六项参数不同)，在此分别刊出其各项的前三名，供读者参考。

最佳角色奖

音速小子索尼克得到了这个奖项已经是三联冠了，这表明了他在玩家心中不可动摇的地位。第二名是《梦幻之星 Ⅳ》中登场的珐儿，以微弱差距败于索尼克手下。第三位由《迷糊少女》的女主角弓美获得。

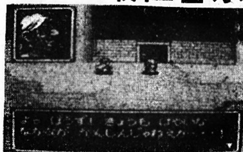
最佳剧本奖

以 VR 真实感为人称道的《梦见馆物语》在剧情方面也脱颖而出，名列第一。第二位是今年大出风头的黑马《火枪英雄》。本被看好的《光明 Ⅳ・古代封印》意外地屈居第三。

最佳格斗剧奖

第一名是长期以来移植期待度最高，在 MD 版本加入团体战模式的《街头霸王 Ⅱ PLUS》。第二名是 SEGA 凭借 CD 大容量以完全移植为目标的《快打旋风》。第三位与快打旋风相同，也是世嘉独立移植的节目《饿狼传说》。

最佳音乐奖



当今的 GAME 必不可少的配乐处理，第一位是由带有强烈跳舞节奏的 CD 音速小子获得。第二位是在感人的剧情中配上与气氛极相符的 BGM 的《梦幻之星 Ⅳ》。第三位是在移动画面上给人以轻松感 BGM 的《光明 Ⅳ・古代封印》。

最佳画面奖

第一位是在游戏中运用大量三维技术取胜的 CD 节目《银星战机》。第二位是突出怪异气氛的《梦见馆物语》。第三位是在战斗中突出真实动态感觉的《梦幻之星 Ⅳ》。

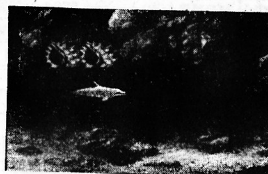
最佳策划监制奖

反映作者独特创意及认真制作精神的《梦见馆物语》拿到了第一位。在战斗时的攻击方式及画面效果上下功夫的《梦幻之星 Ⅳ》得到亚军。排在第三位的是对场景和卷轴方式十分注重的《火枪英雄》。

年度大评奖的总结

在今年曾被所有评论家认为应稳居高位的《怒之铁拳 Ⅱ・死斗者之镇魂歌》，在总评中只得到第 14 名。而最受欢迎的《街霸 Ⅱ》排在 18 位，也令许多行家大跌眼镜。反倒是《梦见馆物语》、《骑士传说》及《海豚冒险》等节目以独有的全新方式和游戏性得到了很高的评价。这说明玩家已不再一味局限于旧的节目方式，而开始追求全新的系统设计。所以，这次评奖的意义不同一般，也许会影响到今后 SEGA 游戏开发的方向和整个 GAME 界的发展。

责任编辑：无类



秘技天地　秘技●偏方

秘技●偏方　秘技天地

编者按：本期偏方中由武汉金扬玩友提供的秘技全凭他自己亲自打出，而且《踢王》的密码是第四轮的密码，因为据金扬说《踢王》共要打通四次才算真正通关，看到真正的结局。无疑这是两条高水准的秘技，而且他也自认为这两条秘技无人知晓，我也希望各地玩友能够经常提供这类高水准秘技，看看谁提供的是真正的"秘技"。

秘　技

《忍者龙剑传 Ⅱ》 FC　FP=7

无限加命法：在第 2—3 关中有一处在半空中的宝物球，用剑削开后可得到一奖命，向前走不远，走到向上换屏前的那一屏画面处，往回走，这时那么宝物球又出现了，如此往复，命数便可不断增加。

《TOP GUN》 FC　FP=6

增加 3 up 法：以往游戏中得到 20000 分，便会得到 1 up。但若在标题画面中顺序按 2P 手柄的上上下左右左右 BA，成功了则会有弹射起飞的声音出现。这样在游戏中若得 20000 分后便不是得 1 up 而是 3 up 了。

《忍者刑警》 FC　FP=5

增加影子忍术的效力：在第一关过后，便可使用影子忍术使主角变成影子，不受敌人攻击，但是会有时间限制。若有恢复原状的一刹那进入一间房子，这样便可以使影子忍术继续有效。

《成吉思汗》 FC　FP=7

安产之技：如果要妃子生下孩子，一年至少要相好 4 次。不过即使尽了义务，有时还是生不下来。因此，有 4 次相好之后，在这年的冬天记录，如果次年春天没有生出孩子就按 RESET，直到生出孩子为止。

《伊苏国 Ⅲ》 MD　FP=7

简单地提升等级：在游戏中，首先前往伊鲁庞兹(イルバーンス)的遗踪在法兹鲁出现的场所，装备防御。只要不断地将从头顶飞来的法兹鲁刺死的话，便可简单又迅速地提升等级。

《伊苏国 Ⅲ》 MD　FP=9

消灭画面上所有的敌人：首先在画面中有敌人的情况下存盘，然后再读盘，这时原先的敌人已不存在了。此秘技用于逃跑时很有效。

《伊苏国 Ⅲ》 MD　FP=7

任意选择场地法：原本游戏要按照情节发展变换场地，但若在地图选择画面按 2P 手柄的方向键便可随意选择场地了。

《勇者斗恶龙 Ⅳ》 FC　FP=2

出现会心一击法：当遇见首脑时选择"逃走"的指令八次，若选完八次后己方未被全灭，即可选择攻击指令，那时每次出手都将是会心一击！

《怒之铁拳 Ⅱ》 MD　FP=5

同人物作战法：在标题画面按住 1P 手柄右和 B，及 2P 手柄的左和 A 不放，用 2P 的 C 键开始，选择双打时即可两人用同一人物作战。不过两人的衣服颜色是相同的。

《太空战士 Ⅱ》 FC　FP=3

乘坐大鸟法：前往达卡休城，向城的正下方一直走到尽头会出现一片树林，进入后可见到陆行鸟，靠近它按一下 A 再按 B。接着出去后即可见到等待搭乘的陆行鸟，可用 A 坐上去。

《洛克人 2 代》 FC　FP=2

最强装备密码：A1、B2、B4、C1、C5、D1、D3、E3、E5。

偏　方

《黄金传说完结篇》 FC FP=0.5

能够随意选关的超级密码：

ぜざぜぬぬ　りめめぜぢばや　ぜぜぜがが　ががわががわば　ずに□てをとゆ

用以上密码可随意选关，只需将“□”填入相应关数代码替换即可，替换代码如下：

①あ、つ②い、て③と、う④え、ざ⑤ず、じ⑥や、ず⑦ゆ、ぜ⑧よ、ぞ⑨わ、な⑩を、に⑪か、ぬ⑫き、ね⑬く、の⑭け、だ⑮こ、ぢ

武汉　金　扬

《踢王》 FC FP=3

各关之超级密码：第一关：2♥LDE1　DKQZGD；第二关：♠♦HF5R LG4♦♠G；第三关：RRF4TC H5♠BM2；第四关：♠♥SCHB S♥JOQ♥；第五关：T♥SFMB♠♣K5R♣；第六关：NVQ♠PR BX♦L♥C；第七关：♥P？♠♣X XFCF3S；第八关：SP？♠KX HGDF7T。

武汉　金扬

《柯拉米世界》 FC FP=7

超级密码：タしミホツ　ホケレイロ　ミつエホ

上海　周　宁

《天使之翼Ⅱ》 FC FP=7

决赛密码：がぎさぜぬ　えけるちつ　すもよぜとばしは

上海　周　宁

《美式沙难排球》 FC FP=7

选关密码：a－SIDEOOUT、b－GEKKO、C－TOPFLITE、d－SUNDEVIL。

上海　周　宁

《雪山兄弟》 FC FP=6

进入加分版法：在第11关时，画面左上角隐藏着一个钱带，只要连续猛击便会出现。吃掉它便会进入加分版中。

北京　周剑峰

《彩虹岛》 FC FP=8

无敌法：游戏中暂停，然后按选择键，即可无敌，若重复上述步骤则可解除无敌状态。

上海　陈　翔

《新西游记》 FC FP=8

选最强装备及选关法：标题画面时，依顺序按上、下、上、下、A、B、START，即获得最强装备（宝剑除外）。此后在游戏中只要按AB及上键即可跳关。上海　陈　翔

《双翼人》 FC FP=8

选关及无敌法：标题画面时，按住A、B不放，配合左、下、左下、右下各键，即可选关。在游戏中暂停，按住A、B不放，然后开始，即为无敌，且可加强武器。　上海　陈　翔

《三国志Ⅲ》 MD FP=7

军师说一不二法：能力低的军师有时对你的决策做出的判断会不准确，其实只要将手中的宝物赏赐给军师，使他的智力或政治力任一项超100，他便可说一不二了。

宜昌　李　治

《三国志Ⅲ》 MD FP=7

快速提高忠诚度法：大多数被俘的武将忠诚度都很低，用“褒美”提高又太慢。此时可将此人移至一个四周均为自己领地的城中，再用“解雇”指令将其“解雇”，他即会以在野武装的形式出现于邻近的城市中，此时再将其“登用”出来，则其忠诚度一般较高。　宜昌　李　治

《三国志Ⅲ》 MD FP=8

安全降级法：有时城中需要许多文官来做事，但要将军师降为文官或将武将降成将官，其忠诚度会下降。如果先将其埋伏出去，再撤退回来，即可在不影响忠诚度的情况下委托新职。　宜昌　李　治

《冒险世界》 MD FP=8

金钱增值法：取得第一把剑时按START键45次即可得45块金币。而游戏是可以用2P暂停的，因此只要把2P暂停钮调成连发即可。　南海　百里问

《空中飞狼》 FC FP=7.5

无敌法：在游戏中按一次A键再按住SELECT键不放即可（第六关无法使用）。　洛阳　洪守中

《快打2010》 FC FP=5

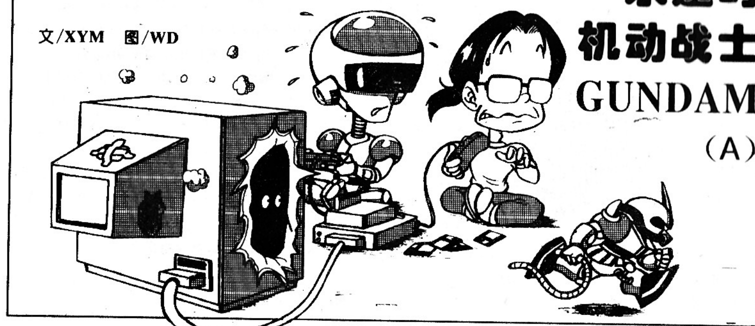
增加威力及跳关：在游戏中按2P手柄的B钮一下即可使攻击力值加半格，两下则加一档，以此类推。按2P十字键左或右便可跳关。（但不是百分之百灵验）

杭州　梁国柱　**责任编辑　风　马**

漫画·动画·电子游戏（二）

永远的机动战士 GUNDAM (A)

文/XYM　图/WD



处在这个时代的青少年一定都非常熟悉美国科幻动画片《变形金刚》，它以那多姿多彩的机械人形象，几度领导中国动画、玩具、游戏的热潮。然而，作为漫画、动画、电玩大国的日本，占领市场却不是这些来自人类未知星系的机械人……

■永远的机动战士

从七九年至九四年，《机动战士GUNDAM》已经进入了第十五个放映年。高达（GUNDAM也有译作“刚弹”）系列的动画片包括剧场版、OVA版、TV版共计制作了百集以上，而有关于高达的游戏软件也多达近二十个。漫画GUNDAM稍为逊色，但亦有重要地位。

这部以爱情、友情与战争为题材的故事，在国内了解的人并不多，而在日本早已家喻户晓。由于早在七九年便推出了《机动战士GUNDAM》的剧场版动画，而且至今一直都不断推出新的GUNDAM系列，所以六七岁的儿童至二三十岁的青年人多少都知道些GUNDAM的故事。动画上除了五部剧场版外，中间还曾制作了以《机动战士0083》、《0080、口袋中的战争》为主的多部OVA，TV版《机动战士GUNDAMZ》更是多不胜数。

GUNDAM成为游戏软件比其它漫、动画更具有优越性。早期的故事由最初〇〇七九年的《一年战争》发展到《F91》的〇一二三年，这之间主人公多次更换，角色众多。为作战开发的MS（新型机动兵器蒙比尔组合，即GUNDAM及其它的作战机械人）更是不计其数。丰富的内容、角色、机械人，不仅给观众耳目一新的感觉，同时也为游戏软件打下了稳固的基石。GUNDAM推出后不久，仅电影票房收入创造了三十亿记录。至今为止，以GUNDAM为题材的游戏出现在各种业务、家庭用游戏软件中，尤其是SFC上游戏软件更是此起彼伏，兴盛不衰。

游戏类型亦是五花八门，角色扮演、战略模拟、射击、格斗、动作，甚至连运动类型的游戏《SD躲避球》中也有Q版机动战士的身影。为GUNDAM制作游戏软件的众多软件商中，无论是数量及游戏精采程度，帕布雷斯特（BANPRESTO）都有出色表现。其制作的《第三次超级机械人大战》获得近年游戏软件最优秀音乐奖的第五位，在模拟游戏部门仅次于《皇家骑士团》。而在最优秀节目奖中《第三次》的名次却在《皇家骑士团》之上，真是很复杂的呢。而笔者却认为《第三次》比起稍带有RPG色彩的《皇家骑士团》更适合于国内的玩友，不知玩过这两个游戏的朋友看法是否相同。BANDAI是《机动战士GUNDAM》OVA版动画及手辨模型的制作商，参与GUNDAM各种媒体的制作，BANDAI推出的游戏软件的水准自然一流。YUTAKA亦不容忽视，制作了不少的RPG、SLG游戏。

《机动战士》高达，并不是整篇充满战斗的故事，繁多的人物为故事提供了复杂的人际关系。主人公们的经历时而使人兴奋不已、感动流涕，时而却将人带入沉思的深谷，被迫卷入战争。敌人竟是以往的朋友，作为正义一方的地球联邦政府腐败无能，渴求新体制的反联邦政府武装被野心家利用……可以说，人物之间的友情、爱情，才是高达故事的真髓。而高大勇猛的战斗机械人，激烈战斗画面，更多被用于观众的视觉效果及娱乐的要求。所以，多数高达游戏中仅有Q版化的战斗MS露面游戏赐于战斗MS活力。这些大眼睛，愣头愣脑的Q版MS建立了自己的形象与性格，受到更多青少年玩友的喜爱，亦满足

了娱乐需要。于是，SD 快打、SD 圆桌骑士、SD 躲避球纷纷登场，游戏内容也独树一帜，基本与原作无关。在这支浩浩荡荡的 SD 大军中，忠实于原作，即有 MS 登场亦不令人物角色的节目自然成为漫画、动画、游戏爱好者的宠物。比较流行的有前面提到的《第三次》及 BANDAI 制作的《机动战士 F91》，想了解 GUNDAM 的玩友可以尝试一下或许会有意想不到的收获。

由于国内玩友们对《机动战士 GUNDAM》陌生，在游戏时使难度增加，并且制造出许多“悲剧性”情节，这并不是危言耸听。《机动战士 F91》——在先锋十字军进攻宇宙殖民地菲罗荻亚Ⅳ时，综合学院工科学生薛比（也译作“罗惊鸿”）与女友赛斯莉（也译作“范灵雨”）失散。为了保护难民船上的亲友，薛比被迫坐进联邦军最新研制的 MS 高达 F91 驾驶舱。然而，作战中他却发现坐在敌军 MS 中的竟是他日思夜想的女友赛斯莉……与此相同情节也被安排在《第三次》的游戏过程中。游戏给玩家一次作编剧导演的机会，而笔者见一不知情的玩友竟指定薛比去击毁赛斯莉驾驶的比基娜（作战用 MS）。实在太惨，这岂不让原作的导演们哭笑不得吗？其实只需将薛比（シーシクブ）驾驶的 F91 靠近赛斯莉（セシリー）的比基娜（ビギナ）指令栏便多一“说得”，使用后赛斯莉便加入已方部队。多一得力干将少一劲敌，难度自然下降，而不知真像的玩友却很难作出这样一举两得的决策，不仅为自己游戏增加困难更害惨了这对情人。整个游戏中还有许多类似的情况的发生，这些都是由原作剧情所影响，只要作得当，便能使敌人成为战友或停止对已方的攻击。笔者在这儿虽无法将剧情一一告诉大家（实在也是了解不多），但请在玩这个游戏的朋友注意开战前敌已方人员的对话。若敌方有时常通话，长相类同或并不太凶恶，采取消极作战态度的人员亦可尝试说服，时常会有意外收获，而聪明的玩友亦能略知主人公之间的关系。

机动战士 GUNDAM 故事与游戏的话题实在太多，由于篇幅限制不能一一向读者介绍，而把更多的留给读者们自己去体会，探讨。故事到《F91》这儿暂告段落，但高达并没有告别观众，高达的游戏亦在一部部推出。动画制作阵容由原来的安彦良及大河原邦男开始，与以后加入的北爪宏幸、美树本晴彦、河森正治、高田裕三等已多达几十位，这么多漫画、动画家联手创作在日本动画史上亦很少见。游戏软件制作阵容也异常庞大。相信 GUNDAM 的开拓者并不会就此了断、现在故事中的主人公后代一定会为我们展示更新的未来，而接踵而至的一定是更精采的游戏节目，就象《GUNDAMF91》结尾描述的先锋十字军与地球联邦政府的战争才刚刚爆发，GUNDAM 故事才刚刚开始（用十五年描绘了个“开始”?）

随着国内漫画事业的发展与游戏的普及，笔者现在了解水平迟早会沦为无知的地步，那时大家都知晓高达的故事，而游戏时亦会有完全不同的感受，相信你一定会说：机动战士 GUNDAM，永远精采的游戏，永远继续的故事。

动画

81 年 3 月 14 日　机动战士 GUNDAM　设定：安彦良和　制作：松竹系

81 年 7 月 11 日　机动战士 GUNDAM Ⅱ　设定：安彦良和　制作：松竹系

82 年 3 月 13 日　机动战士 GUNDAM Ⅲ めぐりめい宇宙篇　设定：富野喜幸　制作：松竹系

88 年 3 月 12 日　机动战士 GUNDAM 逆袭のシャア（夏亚）　设定：北爪宏幸　制作：松竹系

91 年 3 月 16 日　机动战士 GUNDAM F91　设定：安彦良和　制作：松竹系

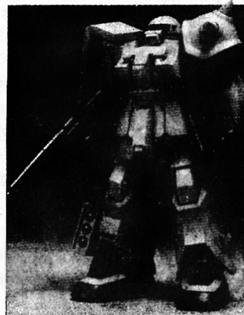
OVA：

机动战士 GUNDAM 0080 口袋中的战争系列　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅰ：战场まで何マイル?　88 年 3 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅱ：茶色的瞳に映るもの　88 年 4 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅲ：虹の果てには?　88 年 5 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

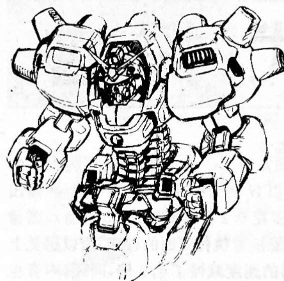


VOL Ⅳ：河を渡つて拉の中　88 年 6 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

END：

VOL Ⅵ：ホケッドの中の战争　88 年 8 月 25 日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

机动战士 GUNDAM 0083



STARDUST MEMORY 系列　河森正治　制作：サンライズ

VOL Ⅰ：GUNDAM 强奇终わりなも追击　91 年 5 月 23 日　发售商：BANDAI　制作：サンライズ

VOL Ⅱ：出击アルビオソ　91 年 6 月 27 日　发售商：BANDAI　制作：サンライズ

VOL Ⅲ：热砂の攻防战　91 年 8 月 22 日　发售商：BANDAI　制作：サンライズ

VOL Ⅳ：ガソダム（GUNDAM）星の空人　91 年 9 月 26 日　发售商：BANDAI　制作：サンライズ

VOL Ⅴ：フオソブラウンの战士　91 年 10 月 24 日　发售商：BANDAI　制作：サンライズ

VOL Ⅵ：苍く辉く炎で　91 年 12 月 1 日　发售商：BANDAI　制作：サンライズ

0083 系列 OVA 共十二部，资料有限，无法全部查正

TV：1985 始　机动战士 Z GUNDAM 系列　制作：日本サンライズ

1986 始　机动战士 ZZ GUNDAM 系列　制作：日本サンライズ

参与设计：今川泰宏　安彦安和　大河原邦男　北爪宏幸　小林利充　美树本晴彦　高田裕仁　藤田一巳　永野获（都是有名动画、漫画家）

漫画：最初的原作是小说形式

漫画机动战士 GUNDAM 在剧场版 OVA、TV 动画前后相应推出

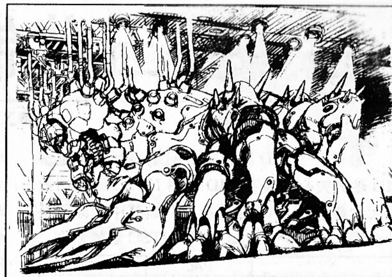
原作：矢立肇　富野喜幸　富野由悠季等　漫画：井上大助等

由于漫画制作人员并非一些著名漫画家，制作水平不太理想，销售量竟比不上 BANDAI 制作的 GUNDAM 手辨模型，所以动画、模型、游戏是 GUNDAM 三大支柱。

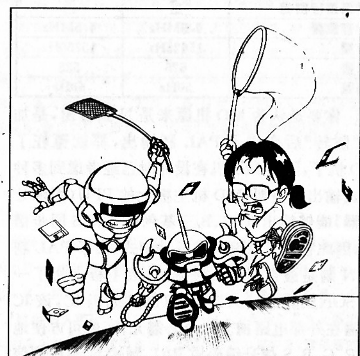
机械人游戏形象采用剧场版的 F91 及 V GUNDAM（逆袭的夏亚）

人物造型代表：最初出场的アムロ（阿姆罗）　シヤア（夏亚与アムロ对抗）

除 GUNDAM F91 以外的名作人物之际关系紧密，时间跨



度小



责任编辑：king

（上接第 9 页）

22. ソレイコの街

国王被牢中逃出的怪物抓走了，赶快去找吧！在皇宫二楼赶走了怪物与国王交谈后追赶怪物来到了教堂，与怪物谈过话后出门会碰到来抓怪物的两士兵，之后回皇宫汇报后来到街上的木牌前调查一下，村子又恢复了平静。

23. 最后的戰斗

战场在训练所前的大湖底。经过了那么多场的战斗，身经百战的你应付这儿的迷宫应该是绰绰有余，而能不能消灭关末的六个特别的怪物，就得看你的水平了。

24. 尾聲

战斗终于结束，主角又回到了家乡，但长毛狗不知溜到哪去了，快找它出来吧！之后，到城门口桥边与女友阿丽丝（アリス）交谈就能看到结束画面了。

责任编辑：半熟

世嘉五代制式探密

文/特工黄

最近关于MD机制式的问题得到越来越多MD迷的关心。确实,MD机用NTSC制输出效果大大超过了PAL制输出,那么,其中的原因是什么呢?请先看看PAL制和NTSC制的差别:

	PAL	NTSC
彩色副载波	4.43MHz	3.58MHz
是否逐行倒相	是	否
伴音载频	6.5MHz	4.5MHz
行频	15625Hz	15750Hz
行数	625	525
场数	50Hz	60Hz

你要是认为MD机原来是N制输出,是加了"制转"后变成了PAL制输出,那就冤枉了MD机了,因为MD机在设计时已经考虑到多种制式输出的需要,MD机主板上的PPU(图像处理器)能够输出R、G、B三基色信号和S同步信号,因此它们可以编码成各种制式,由于PAL制和N制是最常用的二种制式,故主板上用了一块SONY的PAL/NTSC双制式编码IC,该IC只需在外部电路加上几个必需元件,就可方便地把R、G、B、S信号编码成PAL制式N制视频信号输出。故从硬件上说,PAL制输出和N制输出处于平等地位,不存在孰优孰劣的问题,那为什么PAL制和N制效果差别甚大呢?

这是因为游戏程序大部分是日本和老美编制的,他们的电视制式是N制,故游戏程序也是按照N制的标准来编制的,这就产生了以下问题:①因为N制行数中为525行,而PAL制为625行,故一幅525行的游戏图象,对N制来说是满屏,对PAL制来说只有525/625屏,故看上去PAL制输出的图像垂直方向上被压缩了约1/6。②因为N制的行频略小于PAL制,故看上去PAL制输出的图像整个稍向左偏了一些,而N制输出的图像左右完全对称。③因为N制的帧频(一幅完整的图像即为一帧,它由二场组成)为30Hz,而P制只有25Hz,故对于连续输出的30幅游戏图像来说,N制只需1秒就能输出完毕,而PAL制则需要1.2秒才能输出,因为设计的游戏速度是以N制为标准的,故用PAL制输出时,CPU要多花0.2秒去等待这30幅游戏图像全部输出才能接着执行下面的程序,所以感觉上PAL制输出的速度减慢了1/5倍,同理,声音也是这样减慢了1/5倍,故在图像和声音上PAL制输出都不如N制输出。

至于PAL制和N制的其它差别,对于图像和声音影响甚小,而且,严格地说,PAL制的编码方式在图像解析力、彩色、伴音等方面都比N制略胜一筹,故现在有些传闻什么"PAL制输出比起N制输出来色彩饱和度变差、图像变模糊,声音变浑浊","PAL制输出不如N制输出原因是N制加制转变成PAL制后,由制转所引起的"等等都是错误的,MD玩家切勿上当。

注:本文所述只针对世嘉五代机型、切勿生搬硬套于其它机型之上。 **责任编辑**:STAR

《电子游戏软件》订阅办法

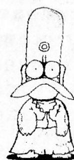
一、本刊94年(双月刊)共出版5期(创刊号已售完),每期4.50元。可汇款到杂志社邮购。

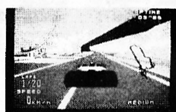
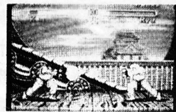
二、95年(月刊)共出版12期,每期订价4.50元,可汇款到杂志社邮购。亦可随时到当地邮局订阅,请记住邮发代号82—648。

三、邮购汇款地址:北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》发行部。邮政编码:100009,免收邮费。如需挂号每期加收0.50元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅姓名、地址、邮编(在附言栏填清邮购内容)。

四、本刊邮寄迅速便捷可靠,每月出刊第二天即邮出。一次订阅几期均可。期间如对杂志不满,亦可随时要求停购退款。

GAME BAR

	日本足球联赛 16M SFC SPG 8.5分	圣火列传 2M FC RPG 5分
为增加GAME BAR的广泛性和参与性,遂邀张弦、叶伟先生加盟,以期带来新风。龙哥无类乘机逃之夭夭,唯老D忠厚,留作人质,不知何时淘汰出局。		
主持人 叶 伟	赶在94年足球热浪中诞生的产品。应该说具有不俗的表现,其背景声音虽然没有现场感,但画面上的效果非常出色,转轴等技术运用得当,真实感颇强,只是人物在造型上显得过于呆板,缺乏应有的柔和。	较粗糙的中文版RPG故事也就是各位常见的那种台湾武侠小说的情节,虽不能说很糟但也好不到哪去,没什么太大的意思,当然,这是个原创游戏,并非汉化的日文软件,从这点上来说,还略微有点意义。
主持人 张 弦	画面上的感觉好极了。场面极为开阔,纵深感很强,很容易令人有一种忘却自我的投入感,人物全部采用日本足球联赛中的真实姓名,游戏中也出现了各队所代表的吉祥物。这对于热衷于日本足球的人士来说,大概会十分的感动吧。	唯一有些印象的就是那几句充满了台湾式幽默的对白。从RPG的角度来说,这是一个很平庸至少是没什么太大意思的节目,因为是中文,看得懂的人多,所以才有这许多人玩,如果是日文版的话,恐怕就会令许多人生厌吧。
 老 D 别愁眉苦脸, 马上淘汰出局。	对国内玩家而言,唯一的遗憾是节目中的球员均是陌生面孔和名字,但在操作性和临场的振奋感上绝对是超一流的作品,目前为止的同类节目中还很少有做到如此水准的经典作品。	做为正统的RPG实在不能令人满意,无论从人物、情节、战斗,还是移动都没有它应有的效果。故事都没展开就基本结束了,让人觉得太简单,不过瘾。

荆柯新传 4M FC RPG 6分	VR 赛车 16M MD RAC 8.5分	16人街霸Ⅱ 40M MD ACT 9分
		
与"圣火列传"相比,这显然是一个较为成熟的 RPG"荆柯刺秦王"是很适于搞成 RPG 的故事,这个取材不错,画面方面有很大的提高,甚至有不少 OP 画面出现,作图的水平也不算太差,这该算有那么点味道的节目了。	世嘉曾经重点宣传的一个节目,在街机中颇受欢迎,从移植度角度来说,大体上保持了原有作品的风貌,对不规则多边形的处理水平,在 16 位机中堪称一流,这其中固然有卡中那精加速器的作用,但世嘉的高速处理能力也表现得淋漓尽致。	40M!目前为止 16 位机中最高的容量——当然是指卡带而言。其移植度还有刺激程度非常高,动作感非常流畅。是目前所有街霸中最出色的。
游戏创新的地方是采用了"多角色系统"。以往 RPG 主角一成不变的观念在此地得到了更新,在本节目中,你有时是太子丹,有时又是荆柯,角色随情节变化而变化,很有新意。不过汉字指令的字形太大,让人看得很不舒服。	很漂亮的多边形处理。虽然说与街机相比,在精细程度上还很粗糙,但是做得平滑自如,在同类机型中确实少见,而且戴上主体眼镜后,感觉异常兴奋,颇具有收藏价值。但作为家用游戏来说过于简单了一些。	完全以街机为蓝本制作的同名游戏,对动作的删除降到了最低限度,最大限度地进行了移植,而且可设定的模式很多。"超级模式""组队对战"是 MD 机型中独有的,非常好,真是百里挑一的对战节目。
素材、系统都是值得称赞的,基本在制作上没有可指责的地方。人物的造型和故事中的画面也不乏可圈可点之处,算是优秀的原创作品。	大热门的 SEGA 招牌赛车游戏,在速度和画面处理上都十分出色。难度不大可以痛快地过高速度的瘾,赛车的设计虽然是多边形 VR 效果,但也非常漂亮。	音效处理方面相比之下 SFC 完全照搬街机的效果,并不讨好,玩惯了 24M 街霸的人乍听之下都会对那种武打片的拳脚音效不满,而 MD 版独创的音效处理比较有过去的感觉、只有人语稍觉不足。

GAME BAR

电子游戏节目十年

四 1989·三强鼎立(上)

文/小楠

一、任天堂·暗淡的日子

八十年代的最后一年,日本游戏业界正式进入任天堂、世嘉、PC—E 三强鼎立的局面。任天堂进入冬眠期;世嘉进入惊蛰期;PC—E 进入成熟期。说任天堂处于"冬眠期"(有的书上说是"稳定期",实在是很客气的说法)是基于以下三方面原因:A、主机销售量持续下降。任天堂主机 83 年售出 44 万台,84 年售出 168 万台,85 年猛增到 368 万台,86 年达到创纪录的 389 万台,87 年市场开始饱和,销量降到 177 万台,88 年售出 159 万台,89 年一路下滑仅售出 124 万台。而至 1988 年 12 月。PC—E 已售出 130 万台,其中 CD—ROM 售出 8 万台。至 89 年 1 月,世嘉机推出后短短不到 4 个月,已售出 20 万台。这两个机种的崛起,抢占了任天堂一部分市场份额。B、游戏节目数量发生了引人注目的变化。请看以下数字比较,任天堂 1988 年共生产 188 部游戏,1989 年降为 161 部,下降率 15%;PC—E1988 年共生产 22 部游戏,1989 年激增为 75 部,翻了 3 倍多。世嘉MD1988年共生产4部游戏,1989年为21部,翻了5倍

多。C、更重要的是1989年任天堂几乎拿不出象“勇者”系列，“马里奥”系列，“最终幻想”系列那样的大牌游戏。能支持门面的也仅限于一两个RPG游戏。而PC—E不断推出新的机型，尤其是CD—ROM的出现，游戏容量大大增加，画面更加清晰漂亮，使任天堂感受到十二万分的压迫。代表当年游戏业最高水准的十佳游戏中，PC—E继续保持领先势头，由88年的4席增至6席，而任天堂仅占2席！这给人很深的印象和很强的失落感。正如意大利足球甲级联赛，它是靠如若群星的大牌球星和令人眼花缭乱的精彩射门保持其永久魅力的，有些富于创造性的球星，有些精妙绝伦的射门，多少年以后人们还在津津乐道地谈论，回味。而那些平庸角色，平庸之作，便如过眼烟云，很快便烟消云散，被人们所尘封和遗忘，游戏节目不也是这样吗？

翻检一下嗅觉灵敏，善于见风使舵的89年港台杂志，你便会发现，那些编辑们是怎样巧妙地和将要落水的任天堂保持若即若离的关系，怎样争先恐后地扒上正高速行驶的PC—E列车，正本正本的PC—E专辑，大篇大篇的PC—E攻略，大幅大幅的漂亮的PC—E照片，对照一下昔日任天堂倾国倾城，六宫粉黛无颜色的辉煌时代，所有的人都意识到一个迫在眉睫的事实：超级任天堂快出世吧！

唯有任天堂老板山内溥保持着可怕的镇静。89年4月，他宣布原订89年7月发售的超级任天堂需要推迟。89年7月，他更骇人听闻地告之他的拥护者和敌人：“超级任天堂发售日期最快也要一年以后！”

他遵守了他的诺言，直到90年11月21日，世嘉MD推出整整2年后，超级任天堂才正式面世。

我不知道山内社长宣布这一消息时的心情是轻松愉快还是痛苦万分？这位沉默寡言，从不与人交往的企业怪杰永远让世界捉摸不透，目瞪口呆。

但我可以肯定，NEC和世嘉老板都松了一口气，笑了……

二

看了以上的文字，有些读者或许以为笔者是拿了任天堂的日元或有“任天堂迷”之嫌疑。其实这样写只是为了行文的方便。我想无论是中国的世嘉迷还是超任迷，更不用说至今还在玩任天堂八位游戏机的玩友，都是从玩任天堂游戏启蒙的，对之耳熟能详。而且在游戏业任天堂也确实占有主导地位。因此以任天堂为主线来叙述游戏节目的变迁较易为我国读者理解和接受。群雄逐鹿，胜者为王，本文无意以任天堂为正朔，更无意以世嘉和PC—E为贼。随着我国游戏市场的分化和影响力的变化，九十年代以后的游戏节目，我们得以世嘉MD为详，SFC为略。这也丝毫改变不了MD的软弱地位。只是为了我国游戏迷较易接受而已，读者不要因此而产生错觉。

1989年各机种生产情况如下：

机种	任天堂（共161部）		世嘉MD（共21部）		PC—E（共75部）		GAME BOY（共25部）
类型　情况	数量	代表作品	数量	代表作品	数量	代表作品	数量
动作ACT	35	恶魔城传说	7	大魔界村	25	神奇男孩	6
射击STG	17	冲破火网	4	雷鸟号2代	12	究极虎	
RPG	25	神剑除魔	3	梦幻之星Ⅱ	9	伊苏Ⅰ、Ⅱ	2
仿真SLG	12	苍狼与白鹿	2	超级大战略	3	冒险北海道	
冒险推理AVG	27	游游记			3	宇宙铁汉	
体育SPG	31	明星棒球	4	高尔夫	18	棒球联盟Ⅱ	6
益智PZG	3						6
桌上TBG	9	弹珠台Ⅱ	1	麻将龙	5	麻将学园	5
其他ECT	2						

1989年十佳游戏

名称	机种	厂商	容量	类型	销量	入围	认知度	入围	评分
伊苏Ⅰ、Ⅱ	PC—E CD—ROM	HUDSON—057	2M	RPG	缺	缺	第5位	11回	8.75
魔界塔士	GAME BOY	史克威尔—011	1M	RPG	第1位	16回	第2位	18回	8.75
究极虎	PC—E	TAITO—033	2M	射击	第14位	7回	第13位	3回	8.25
神奇男孩	PC—E CD—ROM	HUDSON—049	缺	冒险	第14位	3回	缺	缺	8.25
冒险北海道	PC—E	沙利欧—001	3M	仿真	缺	缺	缺	缺	8.00
麻将学园	PC—E	FACE—003	4M	桌上	第6位	1回	第13位	1回	8.00
神剑除魔Ⅱ	FC	ASCII—016	2M+64K	RPG	第6位	5回	第3位	27回	8.00
大魔界村	MD	SEGA—011	5M	动作	第10位	21回	第7位	25回	7.75
棒球联盟Ⅱ	PC—E	HUDSON—048	3M	体育	第14位	1回	第19位	1回	7.75
妈妈	FC	任天堂—067	3M+64K	RPG	第2位	15回	第2位	20回	7.75

三、大事记

为了叙述的简明，方便，我们将任天堂（包括GAME BOY）单独叙述；将PC—E和世嘉做为一篇来叙述（其中包括关于这两个机种的综述和大事记）

1. 任天堂（含GMAE BOY）

1月：

大盗伍佑卫门Ⅱ/可进行双人游戏，并附有秘技。平均分6.00

2月：

神剑除魔Ⅱ/RPG的代表作，可以使用前作中的人物。平均分8.00

家庭JUMP—英雄列传/BANDAI为集英社《少年JUMP》创作20周年而作，它的角色均源自《少年JUMP》周刊内曾连载的受欢迎的漫画人物，例如《七龙珠》中的孙悟空，《北斗之拳》中的健次郎，《圣斗士星矢》中的五名女神圣斗士等所有这些人物同现于一个舞台，叫许多漫画迷同时沉浸于RPG世界，该是叫人多么神往的事啊！可惜我国无出版此盒带。

3月：

爆笑！人生剧场/具有RPG要素的板块游戏。平均分5.50

异形/发生在2061年的彗星入侵的科幻故事，带有强烈的恐怖气氛。平均分7.25

4月：

GAME BOY（任天堂手掌机）上市，这可以说是9年最引人注目的事件，第一盘GAME BOY卡仍是《超级马里奥》，在新的GAME舞台上仍旧大受欢迎。有趣的是，GAME BOY曾一度遭禁。GAME BOY象Walkman一样被人们随身携带欣赏，而Walkman一边听一边还可以观察过往车辆。而GAME BOY则低头不顾左右，很容易引起交通事故，故被禁止，后玩的人太多也就不了了之。

苍狼与白鹿/89年最有份量的仿真类游戏，反映12世纪活跃于中国舞台的成吉思汗的丰功伟业。仍由光荣公司制作。平均分7.00

5月：

任天堂和NAMCO发生诉讼案。由于知识产权管制加强，IBM—PC游戏软盘出租被禁止，大批出租店倒闭。

FC侦探俱乐部2/这是继一代后又一部分为上下两篇的侦探推理游戏。平均分7.00

由CAPCOM制作的RPG《吞食天地》推出，容量为2M+64K，在我国影响不如《吞食天地Ⅱ·诸葛孔明传》大，平均分7.00

6月：

GAME BOY的《俄罗斯方块》推出，若使用配套的电线则可以进行双人对战。《俄罗斯方块》对手掌机的普及起了极大的推动作

用，电玩迷们都不会忘记90年代初在我国刮起的手掌机旋风。销售量最高第1位，入围31次。认知度最高第3位，入围31次。平均分7.25

7月：

妈妈/丝井重里制作的RPG，具有强烈的现代感。被列入89年十佳游戏。平均分7.75

8月：

星际模拟战/以行星为单位展开模拟仿真游戏，又译作《宇宙战棋》。平均分6.00

9月：

圣者之路/移植于电脑游戏，可以说是RPG的始祖游戏。平均分7.75

兵蜂3/KONAMI制作，耐玩的射击游戏，销售量曾列第一位，入围7次。在我国也有大批玩家喜爱。平均分6.00

10月：

游游记/前后编2盘卡为一套。以传说为蓝本，女主人公加上猴子、八戒、三藏法师、悟净五人周游世界的冒险游戏。平均分7.00

12月：

恶魔城Ⅲ/KONAMI制作的恶魔城系列第三作，此游戏加入了KONAMI独自开发的特殊IC，令游戏的发色数超越了红白机的界限，也暗示着红白机的性能已经不能满足玩家及生产商的需要了。这个游戏受到很高的评价，被认为是该年度任天堂最好的游戏之一，容量为3M。平均分7.50

魔界塔士/唯一入选十佳的GAME BOY节目。是极少数专为GAME BOY制作的游戏，也是GAME BOY上最早的RPG。传说世界的中心有一座巨大的魔塔，分成大陆世界，海洋世界，空中世界，都市世界等四个世界，塔顶为极乐世界。游戏者选择3个种族的4人组成团队进行冒险。90年推出Ⅱ代·秘宝传说，91年推出Ⅲ代完结篇·时空的霸者。该节目销售量最高第1位，入围16次。认知度最高第2位，入围18次。平均分8.75

对于我国电玩迷值得纪念的游戏还有：《双截龙Ⅱ》由街机移植，2M，平均分6.50。《激龟忍者传》KONAMI制作，2M，由动画改编而成，四位主人公很受喜爱，是个难度较高的节目。销量最高第四位，平均分6.00。走城市血腥暴力路线的《热血物语》以2M大容量推出，《热血》系列在几个机种都有推出，系列游戏不下十几个，它的群殴乱斗受到社会的批评。街机移值的《脱狱》在日本评价很低，平均分5.75

在日本和中国都有大批漫画迷的《七龙珠Ⅲ·悟空传》由BANDAI推出，销量曾居第一位，入围八次；认知度最高第5位，入围五次，平均分6.25。漫画《龙珠》热高烧不退，游戏业也不会寂寞。

另外值得一提的就是SD高达系列游戏，89年共推出2部，都是仿真类。评价都很好，关于SD高达类游戏，可以参看本期《漫画·动画·电子游戏》。

二手货市场

二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写(为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！)。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。
2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。
3. 尽量标出所有物品的价格。
4. 只对个人广告，商家恕不刊登。
5. 任何商业行为、违法行为，恕不刊登。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

求　购：任天堂卡天使之翼Ⅱ，三国志Ⅰ——霸王的大陆，吞食天地Ⅰ(中日文均可)

转售：九人街霸，猫和老鼠八合一，科学怪人四合一，中华大仙四合一。

联系人：史一

电　话：2233143

邮　编：100035

地　址：北京新街口前英房9号

转　售：SEGA卡：三国志Ⅲ，快打旋风，饿狼传说，日式快打二合一(九成新)

交　换：SEGA卡：大航海时代，超级忍，忍者武雷传说，战斧Ⅱ，快打拳头，格斗三人组，格斗王，辛普森家庭，双截龙Ⅱ，战斧Ⅱ二合一，麦克杰克逊，空战克星二合一，大战略，欲换：沙漠风暴。

联系人：金晓华

邮　编：200435

地　址：上海市闻喜路930弄6号406室。

求　购：七龙球Ⅲ，天使之翼，吞食天地Ⅰ、Ⅱ。

转　售：踢王，4inl(街霸五代，三目童子，鲁邦三世，卡洛夫)

交　换：挑战者学习机换世嘉游戏机。用4inl(脱狱，双截龙，火炮，风速小子)换三国志Ⅱ，或天使之翼。

联系人：杨杰

邮　编：200240

地　址：上海闵行区江川路456弄13号302室

求　购：超级任天堂(价格便宜)，SEGA卡超级摩托车大奖赛。RPG中华大仙，霹雳神兵。

转　售：世嘉游戏机一台(九成新)，4inl(三目童子，街霸，超人，冒险岛)，忍者神龟Ⅱ，中东大战，双截龙。

交 换:1994,异形Ⅱ,忍者神龟Ⅰ Ⅱ,松鼠大战,5in1(圣斗士Ⅰ Ⅱ,飞龙神拳Ⅱ,双截龙Ⅳ,20人街霸)

联系人:马敏龙

邮 编:526040

地 址:广东肇庆市电机厂行政科

求 购:世嘉机一台

交 换:现有三国志Ⅱ——赤壁之战,任天堂机一台,二十九合一。

联系人:李洋

邮 编:100007

地 址:北京北新桥前永康二巷5175号201

求 购:超级忍Ⅰ,三国志Ⅰ,苍狼与白鹿,欧陆战线。

转 售:光明与黑暗Ⅱ(200元),怒之铁拳(170元)台球(70元),音速小子Ⅱ(100元)

联系人:蓝英放

电 话:5762955—738

邮 编:100024

地 址:北京第二外语学院8号楼4单元1号周锡卿转

求 购:世嘉机一台,三国志列传

转 售:小霸王一台,4in1(热血物语,热血足球,热血冰球,热血竞技),成龙,六三四之剑,cosMIC WARS

联系人:沈骏

电 话:(021)8840670传

地 址:上海崂山四村19号103室

出 让:世嘉机,单卡米老鼠与唐老鸭,铁甲万能侠,怪石,日落骑士,七喜(共计1000元)

联系人:耿建

电 话:4371420(居委会)

寻 呼:1278251144陈立恒转

邮 编:100016

地 址:北京朝阳区酒仙桥11街坊21楼21号

求 购:鳄鱼先生,赤影战士,沙罗曼蛇Ⅰ、Ⅱ,火之鸟,松鼠大战,空中魂斗罗

转售或交换:4in1(街霸,魂斗罗Ⅰ、Ⅱ,双截龙Ⅱ,麻将学园)

联系人:徐贤明

邮 编:200092

地 址:上海杨浦区铁岭路90弄11号203室

求 购:三国志Ⅱ,不动明王传,勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ,神剑除魔Ⅱ,英雄列传,阿拉伯之梦,大魔王复活,王中王,信长的野望,第一滴血Ⅱ,水浒传。

转 售:柯拉米世界Ⅰ、Ⅱ,斧魔,七龙珠外传,七龙珠Ⅰ、Ⅱ,冒险王国,三国志Ⅰ,上尉的密令,赌神。SEGA卡:圣骑士战记,鬼屋Ⅱ,拳击王,火焰足球。

联系人:刘彦

电 话:4367258

邮 编:100018

地 址:北京市朝阳区东坝白衣街3号

转 售:4in1(新西游记,赤影,热血硬派,洛克人),三国志Ⅱ——霸王的大陆(各60元)

交 换:欲换3in1(幽游白书,七龙珠四代,七龙珠外传)

联系人:凌波灏

电 话:3771224

地 址:上海市南市区黄家路南花园弄32号

求 购:柯拉米Ⅰ、Ⅱ

转 售:64in1(50—70元)

交 换:复活,4in1(三目童子,小厨师历险,战斗原始人,僵尸王国),28in1(特殊部队,飞鹰机队),2in1(黄金传说,机械战警Ⅳ)

联系人:王硕

电 话:5223502

邮 编:100005

地 址:北京东单西总布胡同64号楼1门201室

交 换:现有GAMEBOY游戏卡:俄罗斯方块,水管之梦,欲换Gameboy插卡。

联系人:陈锡稼

电 话:6669048

邮 编:200081

地 址:上海市山阴路85弄8号

交 换:现有18人街霸(135元),圣斗士Ⅰ(50元),3in1(激龟忍者Ⅱ,蝙蝠侠,水上魂斗罗)(176元),4in1(松鼠大战,魂斗罗五代,空中魂斗罗,作战狼)(130元),欲换FC卡三国志一代、二代,诸葛孔明传

联系人:孙泓清

电 话:2751946

邮 编:200051

地 址:上海市长宁区长顺路18号603室

转 售:小霸王一台(九成新),4in1(双截龙Ⅱ,上海教父,圣斗士星矢,雷庭利晷),4in1(踢王,烈火三代,变形坦克,捍卫战士二代),空中魂斗罗超强卡,(全计310元)

联系人:刘刚

邮 编:610305

地 址:四川成都青白江区弥牟火星2组

交 换:用PC游戏三国志Ⅱ和EPIC换美女梦工厂和美少女战记

联系人:王鹏程

电 话:7711441

邮 编:100021

地 址:北京市劲松七区702楼1门8号

转 售:枪卡10合1带枪50元左右。SEGA卡:忍者神龟(100元),兽王记(70元)。英雄列传(附最强密码日本原装大卡)(200元),唐老鸭2合1,音速小子Ⅱ。王子外传29合1,冒险岛Ⅱ4合1,花丸4合1,柯拉米100元,格斗四人组150元,九人街霸米老鼠70元。

联系人:毕波

邮 编:100053

地 址:北京市广内大街478号1门101室

出 让:世嘉卡:战斧Ⅰ、Ⅱ,武装雄鹰,台球,炎之斗球,忍Ⅰ,海湾作战Ⅰ,忍者龟,太阳神之子,格斗四人组Ⅰ、Ⅱ,龙虎之拳,幽游白书,世界杯足球,七龙珠,忍者蛙,2in1(双截龙,宇宙格斗王)

联系人:刘洪浩

电 话:7712277—3467

邮 编:100020

地 址:北京朝阳区东大桥农丰里2区58号

求 购:孔雀王Ⅱ,异形Ⅱ

联系人:王晓枫

电 话:895929—527

邮 编:100006

地 址:北京海淀区玉泉路甲1号林映红家

求 购:世嘉机一台,超级忍,兰博

转 售:裕兴84键中英文电脑键盘一台带卡及资料,小霸王90R游戏机一台,海湾空战4合1,28合1。

联系人:杨万村

电 话:04865—222552

地 址:内蒙古赤峰市乌丹中蒙医院二门诊

求 购:SEGA机一台

转 售:4in1(双截龙Ⅱ,上海教父,圣斗士星矢,鸟人战斗队),踢王,64in1,所罗门之匙,8in1(花丸忍者等)

交 换:4in1(魔鬼克星等),龙牙,九人街霸,飞龙拳Ⅱ。

联系人:陈思得

电 话:0592—6068104

邮 编:361021

地 址:福建省厦门市集美大社路65号

求 购:不动明王传,女神转生。

转 售:火之鸟

联系人:刘彦旭

邮 编:100041

地 址:北京首钢中厚板厂成品丙班

求 购:MD苍狼与白鹿,NBA美国职业蓝球赛,欧陆战线,世界杯超级足球赛。

转 售:三国志(动作版)

联系人:齐松

电 话:2012288—2195

邮 编:100875

地 址:北师大励耘三楼2门103号

转 售:街头霸王

交 换:四合一(足球小将,机械战警Ⅳ,洛克人Ⅴ,罗马竞技场),街头霸王Ⅴ,七合一(西游记Ⅱ,快乐王子,魔鬼克星,小子难缠,所罗门之匙,蝙蝠侠和闪电侠,脱狱Ⅱ)。

联系人:陈小刚

地 址:四川省德阳市绵竹县汉旺东汽技校

求 购:光明与黑暗Ⅱ(100元),光明力量Ⅰ(100元),迈尔·杰克逊(60元),铁甲万能侠(50—60元),七龙珠,忍者龟,三国志Ⅱ(150元),战斧Ⅱ,究极麻雀或雀侦物语(70元)。世嘉机磁碟机一台(800—1100元),一些20至25元左右的世嘉卡,但不能太傻,50元左右一台任天堂。

转 售:圣骑士战记,凯撒大帝(带说明书),二合一(拳击王,魔鬼克星),四天明王,天下统一,万兽之王,七喜,宇宙达人,俄罗斯方块,二合一(霹雳先锋,超级飞狼),森林保护神,光明与黑暗Ⅰ,橄榄枝等。

联系人:赵斌

电 话:9522584

邮 编:201800

地 址:上海市嘉定区清河路花园弄79号602室

求 购:太空战士Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ

转 售:SFC英雄传说Ⅱ,圣剑传说Ⅱ,纹章之谜

联系人:李北平

电 话:2543336

邮 编:100080

地 址:北京海淀区苏公家庙12号

转 售:FC四合一(空中魂斗罗),怒Ⅱ,激龟忍者传Ⅰ,松鼠大战,绿色兵团(10元),西部牛仔(15元)

联系人:李超

地 址:北京宣武区禄长街11号

求 购:世嘉游戏机一台(价格面议)。

交 换:现有九合一(忍者龙剑传Ⅱ,火炮,猫和老鼠,脱狱等),上尉密令。

联系人:李鸣 邮 编:300021

地 址:天津市和平区清和街116号

求 购:Ⅴ型战斗机,空牙,世界末日。

转 售:MD天舞三国志,四狂神(各50元)。星球大战(35元),超级炸弹人(90元),梦幻之星(100元)。FC三十五合一(神勇白兔Ⅱ,上尉密令,机械战警Ⅴ,外星战将,踢王)(100元),三国志之赤壁大战(100元)。

交 换:幽游白书换阿拉丁MD

白天:8513414 北京西城区设计院宿舍北二楼十号 100045

玩友俱乐部

＊程宏杰　男　14　初三　游戏机、电脑　北京海淀区沙沟路铁路宿舍14楼1门8号　100036

＊陈　威　男　17　高二　电玩、卡通书　天津市大港区四公司中学高二·二班　300270

＊刘　涛　男　15　高中　漫画、游戏机　武汉中国地质大学附属中学高一(二)班　430074

＊田佳斐　男　15　初中　电玩、旅游　北京849信箱11—5号　100830

＊石　宇　男　12　初中　体育、玩　北京市西城区后铁匠15号　100035

＊马　勇　男　14　初中　篮球、音乐　北京市复兴路14号空军大院21楼2门221号　100843

＊何　桉　男　20．大专　GAME、画书　北京丰台青塔甲2号兴华大学94级计算机系　100039

＊祁建国　男　17　初中　电玩、漫画　天津北辰区天木镇马庄村　300400

＊高　磊　男　13　初一　游戏机、画画　武汉市江汉区花楼街笃安里1号　430014

＊李文杰　男　20　高中　体育、游戏　北京大学38号楼528室　100871

＊金　涛　男　15　初中　听歌、逛街　北京市团结湖北四条11楼1单元402号　100026

＊刘　杨　男　13　小学　游戏、漫画书　宣武区廊房二条54号　100051

＊陈　超　男　19　大学　音乐、模型制作　北航7—35信箱9305班　100083

＊顾　萌　男　15　初中　电子游戏、电脑　北京前门西大街8号楼303　100052

＊王　斌　男　13　初中　电玩、集邮　北京市东城区新中街铜厂子胡同46楼二单元303　100027

＊路　申　男　14　中学　电玩、骑车　北京海淀复兴路46号院3号楼2单元1401室　100039

＊陈　巍　男　14　初中　电子游戏、游泳　上海市静安区乌鲁木齐北路30弄6支弄3号　200040

＊沈恺宇　男　20　高中　摇滚乐、漫画　上海市安福路233号5室　200031

＊曹　能　男　17　中专　游戏机、漫画　上海市北京西路1220弄106号　200040

＊翁路春　男　17　高中　电玩、摇滚　上海市济南路290号　200021

＊姜　晴　男　18　初中　游戏机、旅游　上海市闵行区鹤庆路641弄6号203室　200240

＊李　伟　男　15　初中　电脑、漫画　北京市西城区阜外南大街9号楼3门604号　100037

＊刘明珂　男　15　初中　电玩、排球　北京市西城区马甸桥裕中西里31号楼808室　100029

＊梁　潜　男　15　初中　GAME、漫画　北京市海淀区钢研总院宿舍12号楼西门203号　100081

＊曹　巍　男　13　初中　睡觉　踢球　北京市密云县五街银行家属楼2单元402号　101500

＊欧阳华骏　男　17　高中　电玩、闲书　上海市西康路552弄15号　200040

＊张亚罗　男　13　初一　看书、集邮　上海市虹口区昆明路55弄44号　200082

＊韩跃琦　男　19　职高　漫画、音乐　上海市徐汇区江南二村39号206室　200032

＊郑　俊　男　16　初中　游戏机、科幻书　上海市浦东新区浦东大道2516号(乙)9号6室　200129

＊缪宇飞　男　16　高中　读书、TV GAME　上海市虹梅路2067号　201103

＊陈　骏　男　15　中专　打电动、逛街　上海四川北路989弄1号　200085

＊洪泽夫　男　17　高中　电玩、旅游　哈尔滨市南岗区辽阳街32号5单元1楼3号　150001

＊赵志强　男　21　大专　电玩、军事　山西省太原市西涧河西街地政宿舍25号2户　030003

＊党　欣　男　15　初三　电玩、音像　西安市(北)曹家巷12号楼三单元1—4—9号　710003

＊杨庆忠　男　26　大专　绘画、音乐　天津市南区职业中等专业学校　300350

＊杜　嵘　男　18　高中　小说、郊游　上海市恒业路383弄8号　200081

＊刘　明　男　16　中专　逛街、看书　上海市四平路803号　200092

＊唐　骁　男　17　中专　军事、音乐　上海市宝山区爱珲路呼玛二村79号201室　200431

＊应振伟　男　16　高中　交友、睡觉　上海市杨浦区海州路165弄57号　200040

＊夏　凡　男　15　初中　仿真模型、漫画　辽宁沈阳皇姑区怒江街雪山路车辆厂住宅18栋2—1—3室　110036

＊孙　策　男　14　六年　游戏机、看书　辽宁省鞍山市立山区双山四委8栋74号　114031

＊梅　超　男　17　中专　街机、MD　武汉市农业药械厂宿舍3栋3门5楼　430012

＊郭　政　男　16　初中　足球、音乐　武汉市东湖中学高一(2)班　430077

＊王　浩　男　17　大学　电游、漫画　武汉水利电力大学6108室　430072

＊章　暴　男　23　大专　电玩、漫画　江苏昆山万平电子实业公司设计二所　215300

＊黄　明　男　25　大学　古典音乐、电脑　南京市中山北路283—21—505　210003

＊何正无　男　17　高中　漫画、电子游戏　杭州市上城区大学路新村39幢102单元602室　310009

＊徐文超　男　13　初中　音乐、美术　成都西安中路三巷3号　610072

＊侯建军　男　16　初中　电玩、漫画　山东省济南市市中区经二纬一东兴里7号1号楼102　250001

＊胡志博　男　14　初三　登山、音乐　武汉市武昌区第四十五中学初三(6)　430060

＊张　霓　男　18　高中　漫画、足球　苏州市东虹桥一幢506室　215004

＊黄　剑　男　23　大专　书、逛街　江苏省无锡市外贸无锡杭州厂财务部梁溪路5号　214061

＊陈　祺　男　20　大学　GAME、音乐　浙江省杭州市梅花碑5号303室　310009

玩友俱乐部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

·自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。

·请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”

·凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。

·爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

＊叶　茂　男　18　高中　音乐、电玩　四川省成都市工商银行芷泉街办事处　610000

＊刘　冰　男　11　小学　电子游戏、游泳　四川省重庆市市中区青年路28号3幢3楼2号　630010

＊石　磊　男　14　初二　电子方面、体育　成都市建设路一号国营亚光电子总厂科技处　610051

＊刘大勇　男　14　初中　音乐、录像　北京市房山区良乡二中　100000

＊郭新亮　男　12　初一　游戏、漫画　北京市朝阳区香河园中里七楼1单元602号　100028

＊任　民　男　18　高三　电脑、集邮　北京燕山迎风街1号　102500

＊黄琼琳　男　17　高中　PC游戏　北京万寿路甲4号203—7　100036

＊焦　灼　男　16　高中　漫画、体育　天津市河西区体院北环湖北里1—405　300060

＊赵　鹏　男　13　初一　电视、看书　北京市石景山区八角南里5栋76号

＊于冬冬　男　16　高中　游戏、音乐　北京市东城区安德里北街21号50楼4单元501室　100011

＊陈必强　男　21　大专　足球、科幻　湖北省武汉市青山区110—29—8　430008

＊李　乐　男　13　中学　玩耍、写作　八角南路19楼1门1号（石景山区）　100043

＊吴宇皓　男　21　大学　音乐、读书　北京市朝阳区劲松七区719楼3门802号　100021

＊杨岩松　男　13　初二　电玩、漫画　北京市宣武区西南园胡同13号　100052

＊陈宇洲　男　14　初中　电玩、看书　上海市浦东新区浦东大道592号708室　200120

＊周　健　男　15　职高　电玩、闯关　北京市丰台区永外洋桥市政宿舍3楼3门4—11号　100077

＊胥　辉　男　17　高中　电玩、篮球　北京海淀区皇亭子新华宿舍5号楼504　100038

＊陈　征　男　15　初二　电玩、音乐　北京市工体北里五号楼3单元302室　100027

＊胡　博　男　15　初中　电玩、漫画　北京市海淀区紫竹院路车道沟十号院东六楼3门102　100081

＊韩　煦　男　13　初中　游戏、音乐　北京市西城区地安门西大街东官房胡同6号　100009

＊吕　可　男　15　初中　计算机、漫画　成都市人民南路四段九号中国科学院成都生物所范晋凌转　610041

＊禹贵刚　男　17　高中　电玩、桥牌　重庆市九龙坡区育才中学高二四班　630050

＊丁　伟　男　18　初中　电玩、漫画　上海市闸北区闻喜路280弄31号302室　200435

＊沈　晟　男　17　高三　GAME、漫画　北京市朝阳区华严北里2号院4#—3—101　100029

＊戚春鸣　男　13　小学　电玩、音乐　天津市和平区万全道16号　300020

＊吉晓亮　男　15　初中　逛街、音乐　上海市辉河路65号（远光二中）　200437

＊陈伟强　男　19　高中　音乐、电玩　上海市嘉定区徐行中学高三1班　201808

＊许　剑　男　15　高一　电玩、漫画　重庆市南开中学高九七级二班　630030

＊王　超　男　15　初中　电玩、漫画　四川省成都市二十中初95级八班　610036

＊钱　峰　男　17　高二　流行音乐、球类运动　北京西城区南礼士路三条2号　100045

＊张　健　男　14　初中　绘画、美工　北京市宣武区前兵马街26号　100052

＊风　魔　男　17　中专　电玩、女孩　上海市虹桥路996弄83号401室　200051

＊仇崇恩　男　20　大专　电子游戏、漫画　上海长乐路774弄16号　200040

＊张　磊　男　12　初中　游戏、学习　北京市朝阳区永安西里6楼1单元8号　100022

＊易　峰　男　17　高中　电子游戏、看《集中营》　北京市海淀区中关村科学院甲4楼3门607号　100080

＊刘　奔　男　14　初二　游戏机、滑板　北京市朝阳区建外大街八号楼6门5层501　100022

＊侯　东　男　14　中学　游戏机、考试　北京市燕山石化区东风街东风南里13号楼5门8号　102502

＊刘　佳　男　16　初三　玩、音乐　北京海淀区西苑医院6—6—102

＊余　淏　男　15　初中　乒乓球、幻想救世　北京市西城区长椿街东智义胡同12号　100031

＊卢祺炯　男　18　高中　PC游戏、足球　浙江医科大学药学系九四一1班　310006

＊高　路　男　17　高中　无差别格斗、新漫画　长春市第十一中学高一（4）班　130051

＊赵　鹏　男　15　8　电子游戏、音乐　四川省重庆市江北区四十五中学　630021

＊汤　龙　男　19　大学　英文歌曲、篮球　北京工业大学123信箱　100022

＊季俊辉　男　14　初中　电玩、游泳　北京市海淀区复兴路14号32楼161号　100843

＊赵子强　男　14　初中　游戏机、足球　北京市朝阳区安华里四区1号楼1406　100011

＊商　驰　男　14　初二　电玩、逛街　北京市西城区南草厂街46号　100035

＊短　笛　男　16　初中　打牌、下棋　上海市闸北区洛川东路320弄6号206室　200072

＊肖　军　男　17　高中　可口可乐、书　浙江省杭州市体育场路59号西一单元502室　310004

＊王　川　男　16　高中　音乐、电脑　杭州市缸儿巷31号401室　310001

＊陈　涛　男　17　高中　电子游戏　重庆市朝天门千厮门日杂宿舍北单元附7号8—2　630011

＊徐　洲　男　16　高一　电子游戏、微机　四川省重庆市江北县渝航路渝航金属材料加工厂　631120

＊吴继东　男　23　大专　电玩、重金属　江苏省吴江市无线电厂　215200

＊周　超　男　19　高中　电玩、旅游　杭州市上城区羊血弄10号2单元303室　310001

＊邱毅文　男　26　大专　看书、音乐　甘肃省兰州市铁路中心医院　730000

＊徐　进　男　18　高中　小说、电玩　贵州小贵阳市兴关路33号　550002

＊汪　洋　男　16　初中　电玩、游泳　四川省合川市合阳镇大南街98#　631520

＊沈　玺　男　15　初中　电脑、音乐　上海市虹口区玉田新村29号31室　200092

＊陈毅华　男　14　中学　电玩、音乐　上海市闸北区宝源路86弄11号　200071

＊汤　辰　男　17　高中　街机、集邮　郑州十一中九六届三班　450003

＊宋映春　男　21　大学　音乐、文学　四川联合大学中文系九二级本科一班　610064

＊唐纬昀　男　16　高中　足球、电子游戏　四川省成都市第七中学高九七届二班　610015

＊卢　江　男　26　大专　电影、小说　湖南省常德市常德高等专科学校后勤处　415000

＊洪伟民　男　19　初中　游戏、音乐　上海市北新经三村73号106室　200335

＊于志勇　男　23　中专　电玩、歌曲　吉林省长春市大马路195号　130041

＊戴　强　男　17　大学　谋略方面、电脑　湖北财经高等专科学校941班　430077

＊蔡黎强　男　16　中学　电脑、体育　上海市虹口区海宁路243号楼下　200080

＊张　明　男　19　高中　旅行、音乐　上海市杨浦区长阳路2087弄10号303室　200090

95·3 期

月 刊
每月 14 日出版
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
主　　编 熏　风
副 主 编 丁　展
美　　编 苏　人
封面设计 王　跃
刊号 CNII－3505/TP
ISSN 1006－5032
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
邮发代号 82－648
社址 北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》杂志社
邮编 100009
电话 (01)4041576
定价:4.50 元

电子游戏软件

目　录

上期要目

世纪末的战争
——次世代 FIGHTERS
新创世纪完全攻略
EX 机动战神
勇者斗恶龙
梦幻之星 Ⅳ(下)
世嘉四十部游戏龙虎榜
世嘉五代制式探秘
94 年 PC－GAME 一瞥
漫画·动画·电子游戏
永远的机动战士
电玩大排档
《吞食天地 Ⅱ》的设计特点

下期要目

水浒传攻略详解
大航海时代长篇攻略
乌鸦·乌鸦·叫
——该谈中国电子游戏了
FF 足球 Ⅱ
九四游戏业大事记
斩 Ⅲ
太平记
提督的决断
漫画·动画·电子游戏
——游戏的逆袭
电子游戏与电脑游戏优劣谈
怎样破译游戏密码
世嘉原装与组装机的区别

游戏新闻眼
游戏新闻眼 游戏新闻眼

FC （任天堂红白机）

最引人注目的是全中文版《吞食天地Ⅱ》千呼万唤始出来。除价格260元太贵外，该节目是目前水准最高且最耐玩的中文游戏卡。本杂志终于可以摘掉"气象台"的恶谥。由于日本已基本不出品FC节目，所以红白机的玩友对新卡已经没有什么盼头了。所幸最近市面上出现少量八十年代末出品的旧节目，都是一些世界级的顶尖RPG，如《勇者斗恶龙Ⅰ》差点夺取86年度的游戏金奖、《勇者Ⅱ》理所当然地为87年游戏之王、88年《勇者Ⅲ》接踵增华、89年《最终幻想Ⅱ》终于夺得游戏金奖。玩友似不妨花点工夫直接品赏一下游戏节目金奖作品，或亦为一种幸事。

MD （世嘉十六位机）

目前，国内市场已经开始出现原装世嘉二代主机，价格大约为1000元。对于是否是原装这个概念，并不一定要日本原厂生产的才算，其实只要主要部件使用原件，并在世嘉公司授权下生产的主机均可算做原装。具体怎样识别原装机，请参看本刊下期有关文章。

自去年底以来，大城市市场上开始出现较多的MD－CD2主机，价格大约为1900元（不含MD2主机），并且有许多软件上市。这批NTSC制式的光盘机均为原装，质量没问题，倒是配置MD2主机时一定要买好一点的，因为国内某些盗版MD主机虽说价格低，但质量及性能均存在严重问题，返修率很高，所以在配合MD－CD2光盘机购买MD主机时一定要买有保证的机品，以免将光盘机烧坏。

世嘉MD主机的32位提升卡32X已在大城市中有售，价格为1900元至2200元不等，这还是比较贵的价格。对应的游戏卡带仅有少数几种，没有对应的光盘游戏上市。

IBM PC （个人电脑）

《铁甲战士》（《RISE OF ROBOTS》），VGA版（320×200）容量为23M，内存为4MB；SUPER VGA版（640×480）容量约为70M，内存为4MB，建议用486以上机器运行。对战型、主角固定、不可任选、对手也少，但游戏中大量运用三维动画却是极为精彩。

《铁甲街霸》（暂名）（《ONE MUST FALL》），EPIC出品，容量14M，内存4MB，对战型。在图形方面不如《铁甲战士》，但战士有十人，各有属性，机械人也有十款，各个身怀绝枝，加上ARENA（竞技场）中有不少致命机关，反而比《铁甲战士》吸引人。

《杀人月》（《UNDER A KILLING MOON》），光碟版，4张CD（约2300M），内存4MB，需鼠标。这是个真人演出的互动侦探游戏，有人说这是同类游戏中最好的游戏。

ARC （街机）

SNK继92年在街机上推出《Super Sidekicks》这部深受喜爱的足球游戏后，最近又推出续作《Super Sidekicks Ⅱ》，容量为100M，可选6大洲48支队伍，人物及动作均非常精细，乃上乘作品。

95年初，北京某商厦开一电玩厅，规模目前为北京市最大的，营业面积约2000平米，由新加坡嘉里公司独家投资约一千万人民币建成，但售币二元一枚，有些游戏要投多枚才可游戏，实在有点恐怖。但生意似乎相当火爆。

推 荐

FC机：《太空战士Ⅰ＋Ⅱ》；MD机《95' NBA》，《弗林克遇难记》，《TOP GEAR2》；SFC机：《J计划》，《幽游白书——特别篇》。

闲 话

这期又可开聊，要报道一下本刊驻日本特约记者常春先生从日本发来的两则消息。

94年12月21日，任天堂和日本卫星数码音乐放送（st.CIGA）联合发表了使用任天堂SFC主机作为接收终端的世界上首次正式的卫星数码播放，其名称为"Super Famicom放送"。将于95年4月1日开始播放。接收这个"放送"需要卫星天线、卫星信号接收器、SFC主机和另外专用的卫星放送转换换器"Satellaview"。接收下来的数据将会保存在Satellaview的记忆片里，然后通过把记忆卡插入放送对应游戏卡中，就能产生许多意想不到的效果，如果是赛车游戏则可以增加新的路线，格斗游戏可以不断出现新人物、新必杀技，RPG游戏可以不增卡带容量而使超级长篇变为可能，其发展余地可以说是无限的，而4月1日也许会成为新游戏时代的开始。

APPLE公司在94年12月15日举行的说明会上发表了和Macintosh系列个人电脑有一定互换性的新型家用CD－ROM机器的规格"Pippin"，而Pippin规格的第一台机器Power PLayer也由BANDAI公司同时发表。

Pippin规格的主要性能为：以64位RISC芯片POWER PC603做CPU，66MHz，60MIPS；其中DATA Cache RAM为8K BYTE、Instruction Cache RAM 8K BYTE、SyStem/VIDEO RAM 6M BYTE、增设RAM最大8M BYTE、S－RAM 64KBYTE；ROM为4MBYTE；色数为1677万色；动画再生每秒30幅；Sound为Bit Stereo Sound；通信机能为对应Geo Port；扩展性为软盘、硬盘、图像卡、MPEG Boad等接续可能；对应CD为音乐CD、VIDEO CD；使用4倍速CD－ROM。APPLE的Macintosh系列主机向来以CD－ROM作品的丰富有趣而闻名，到目前为止已有12000部以上的作品。这次与Macintosh有互换性的Pippin的发表定会受益匪浅，而BANDAI的Power Player予定于95年夏天以后销售，价格大约为50000日元，且同时有100个左右的软件推出。

（本期新闻结止于95年1月15日） 责任编辑：邹兆龙

上市新节目内容及价格介绍

节目名称	机种	内容介绍	平均价格(元)
侍魂	MD	以24M容量制作，移植于SNK街机的同名节目，人物比例大，但动作及人语相对街机明显不足	150
川崎赛车	MD	以8M容量制作，并以川崎赛车为坐骑的主视觉RAC游戏	170
顶级赛车Ⅱ	MD	英文名称：TOP GEAR2，由VIC TOKAI公司以8M容量制作的RAC节目，与SFC同名作品一样具有良好的操纵性及速度感，上乘之作	120
超级摩纳哥GP Ⅱ	MD	英文名称：AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP Ⅱ，容量为8M，是一款真实视觉的赛车游戏，并以已故著名车手赛纳为主角。	110
世界杯足球	MD	英文名称：CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER，由ACCLAIM公司以8M制作人物比例大，除动作稍慢外，控球感觉很好	180
碎烈暴风	MD	由TENGEN公司以8M容量制作的STG节目，画面精彩，操作感很好，所设计的火力系统别具匠心，有点象《沙罗曼蛇》	95
FIFA足球'95	MD	英文名称：FIFA SOCCER'95，由ELECTRONIC ARTS以16M容量制作的足球游戏，系统在继承前作基础上更加完善，内容更加充实，还加进了透明视窗功能	165
战斗赛车	MD	英文名称：COMBAT CARS，容量8M，有8名选手组成的队伍，虽是赛车，却可以用特殊武器攻击，只是不易控制	110
陷井	MD	英文名称：PITFALL－THE MAYAN ADVENTURE，传统的去丛林中冒险的游戏，奇怪的是厂商名称没有标明，容量为16M	140
弗林克遇难记	MD	英文名称：THE MISADVENTURE OF FLINK，容量8M，画面十分精美，除动作稍慢以外，在内容上十分出色，虽是纯ACT节目，但融入许多RPG要素	120
神枪特警	MD	英文名称：LETHAL ENFORCERS 2－GUN FIGHTERS，移植于街机的模拟枪战节目，可用手柄或光线枪进行游戏，人语很出色，画面一般，容量为16M	165
鸟人战队	MD	英文名称：MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS，BANDAI等四公司以16M容量制作的对战游戏，方式较为新颖，但必杀技效果过于平淡	160
蚂蚁战士	MD	英文名称：DYNAMITE HEADDY，容量16M，攻击方式很特殊，是把自己的头飞出去撞敌人，画面十分鲜艳	170

流行节目价格趋势一览

节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	平均价格(元)	涨跌
魔强统一战	MD	195(组)	↓	OUT RUNNERS	MD	135(组)	→
机械战警3	MD	155(组)	→	魂斗罗	MD	135(组)	↑
侏罗纪公园Ⅱ	MD	170(组)	→	饿狼传说2	MD	170(组)	↑
超级街霸二代	MD	290(组)	↑	太阁立志传	MD	400(原)	→
梦幻模拟战Ⅱ	MD	200(组)	↑	梦幻之星Ⅳ	MD	400(原)	↑
BATTLETECH	MD	160(组)	↑	BODY COUNT	MD	160(组)	→
MEGA TURRICAN	MD	160(组)	↑	勇者斗恶龙Ⅱ	FC	170(组)	↑
龙珠Z四合一	FC	185(组)	→	大航海时代	FC	220(原)	↑
水浒传	FC	230(原)	↑	皇室血裔	FC	230(原)	↑

大墙画廊征稿启事

稿　约

“大墙画廊”由本期开始征稿，准备开展。大墙画廊专为所有有兴趣绘画，而又想公诸同好的玩友而设。

作家丛维熙以“大墙下的红玉兰”而蜚声文坛。我们这些GAME集中营的囚犯把电玩迷的喜怒哀乐倾泻在游戏漫画中，在集中营的大墙下展示，故名“大墙画廊”。

好，祝玩友们画得开心，投得放心。

示范作品

投稿细则

1. 请正楷填写表格（复印亦可）贴在画稿背面
2. 来稿原则上不退
3. 画稿内容须与电子游戏有关
4. 画稿尺寸：130mm×185mm（横画和竖画均可）
5. 严禁用铅笔和圆珠笔作画
6. 作品一经刊登，赠送3期《电子游戏软件》杂志（从刊登该画稿次月开始）。
7. 来稿请寄：北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》大墙画廊收。

大墙画廊专用表格

真实姓名__________ 笔名__________ 性别__________

年龄__________ 职业__________ 邮编__________

通讯地址______________________________

寄出日期_______________ 稿件名称_______________

修罗之门

文/汪雪峰

类型：SLG　机种：MD　厂商SEGA　容量8M

1992年SEGA公司推出一部名为《修罗之门》的游戏。该游戏是根据日本月刊少年杂志的连载漫画改编，原作川原正敏/讲谈社。其操纵方法与《幽游白书外传》类似，但就战斗画面的动感而言，后者简直是小儿科。在情节的编排和穿插方面，此GAME制作得十分简洁、干练、毫无累赘感，充分体现了原作的风格。另外背景音乐与特写画面的巧妙搭配，使游戏中的戏剧性场面变得生动活泼、栩栩如生，给玩者一种全新的感受。

故事简介

陆奥圆明流是日本古武术的一支流派，它是在一千多年前由武者陆奥信玄创立的。相传此流的绝技——圆明流奥义是一种十分诡异的武技，由于其招数变幻莫测，与敌手交战时犹如鬼神相助，因此被武道界称为鬼神之使阿修罗之技。但随着时光的流逝，圆明流作为一种古武术早就已经消失，留下的只是一些支离破碎的文学记载罢了。

现代的繁华都市，日本东京；一位风尘仆仆的少年正向一位少女打听神武馆道场的去处，出于礼貌这位神武馆馆长的孙女——舞子为少年引了路，并好奇地询问其来意，然而对方的回答令她目瞪口呆……

那位少年在神武馆道场出现了，他以迅雷不及掩耳之速打败了向他挑衅的空手（空手道选手的简称）毅波秀明，并向神武馆空手们发出挑战。在一旁观战的馆长龙造寺・彻心惊异地发现这位踢馆少年施展的招数竟与传说中的古武术（陆奥圆明流）一模一样。意外的发现使这位65岁的空手道元老感到忐忑不安，一场古今武道之争霸战就此拉开帷幕。

原来，这位少年就是本游戏的主人公——陆奥九十九。他此次东京之行的目的是为了完成家兄的嘱愿，让失传多年的古武术——陆奥圆明流重放异彩。然而在空手道盛行的日本，古武术想站稳脚跟决非易事。

令人眼花的必杀技（攻防技）

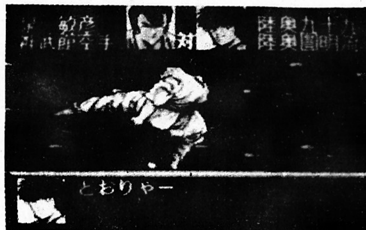
游戏中登场的人物除使用一些常规攻防技外还会因愤怒值的变化打出一些威力巨大的必杀技，往往可以一招制敌。（愤怒值的变化可从屏幕下方人形的颜色看出）

攻略篇

第一部

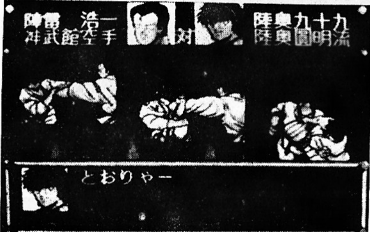
神武馆空手中第一位与主人公交战的是木村指导员，此人自恃身高马大，根本无视主人公的存在。初次与他交手，你会有点手忙脚乱，其实只要与他近身不断地移动步伐，迫使对方没有机会蓄力，你就可以立于不败之地。当陆奥的愤怒值达到一定程度时，蹴技中会出现“弧月”的字样，利用此技你可以轻易地将木村踢倒在地，并用关节技折断他的胳膊，使其不能反抗。

神武馆“四鬼龙”开始行动了，有“重战车”之称的增田大志第一个向主人公发难，但没过几合就败下阵来。紧跟其后的“鸟人”泉・敏彦较难对付，此人的绝技“飞燕连脚”曾让很多人感到恐惧，你可要小心提防。当泉的体力值所剩无几时，他会使出杀手锏“紫电三连脚”意图挽回败局，但此举只是徒劳的。最后，主人公还是取得了比赛的胜利。具有讽刺意味的是最终使泉落败的必杀技“四段蹴”竟然是主人公将“紫电三连脚”略作变化而施展出来



的。

对阵雷浩一的比赛中，返技中的蔓落的施展会使正用“正拳”进攻的对手莫名其妙地丧失大量的体力，这充分体现了古武术的精神——后发制人。随即圆明流奥义



中绝技“无空波”使所有的旁观者感到恐慌——竟然能在拳击胸口的一刹那，猛然加快速度使拳的力道成倍增加并利用振动的方式，将这种力传遍被击者的全身，使其休克。对于倒霉的阵雷来说，成为此技的牺牲品在所难免。

作为“四鬼龙”的最后一位高手，本部之海堂晃，为了战胜主人公，特地向龙造寺·御心请教破“无空波”的方法，然而对方的回答令其失望，但海堂并未因此而气馁。他坚信：如果在拳击胸口的一刹那能及时地作出反应的话，就一定能躲过“无空波”，为此他作了残酷的特训。

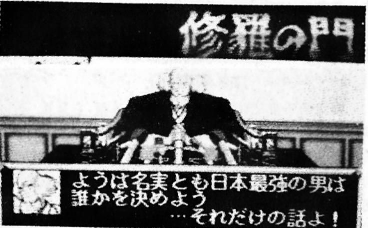
决战的时刻将于来临，海堂晃的“见切避”已经到了炉火纯青的境界，你的进攻几乎都会落空，就连“无空波”这样的必杀技，他也能轻易地化解。此时在场外观战的木村正密切地注视着这一切，他不禁为陆奥——这个不打不相识的朋友捏了把汗，因为木村非常清楚海堂是怎样进行特训的。一度陷入困境的你急切地希望有奇迹发生，然而，海堂的必杀技“双龙脚”会彻底打破你的幻想，届时将有GAME OVER恭候主人公的败北。

其实要击败海堂并不难，你只要按以下方法行事既可：当“无空波”出现时，暂且不要启用，可以施展其它招数配合贴身战术与他周旋，当对方进攻时，合理地使用“前蹴”进行抢攻也是十分必要的。等到海堂的体力值低于50时，果敢地使出“无空波”会让他的体力值降到0，

但由于剧情的需要，海堂并未因此而倒下，比赛仍将继续……

第二部

规模空前的全日本格斗技大赛开始了，届时有六位高手登场角逐。他们分别是中量级拳击冠军竹海·直人、“幼狮”羽山悟、“新格斗王”飞田·高明、鬼道馆空手片山右京、“生武神”龙造寺·御心以及陆奥圆明流·古武术传人陆奥九十九。到底鹿死谁手?谁能成为日本武道界的霸主，大家拭目以待。



第一回合竹海VS陆奥(主人公)

同这位攻击力较强的拳击手对阵，贴身战术是主人公最好的防技。竹海的“肘打”较为毒辣。但圆明流肘技——“蛇破山”恰恰是它的克星。

第二回合陆奥VS羽山

随着竹海的败北，其它四位高手不约而同地将矛头指向主人公，挑战状接二连三地飞来。自告奋勇的羽山首

先登场出战，在武道会长鬼道捷马面前夸下海口的他十分狂妄。一上场就肆无忌惮使用“膝蹴”、“连打”进行猛攻，此时经过前番苦战洗礼的主人公已经能够从容地应付这一切，巧妙地使用圆明流……“牙斩”(就是用牙齿来咬对方的拳头)，可以大大挫伤对方的锐气。最后，主人公的必杀技“雷”为羽山的惨败画上句号。

第三回合，陆奥VS飞田

“新格斗王”飞田是个力大无比的巨人，他擅长关节技和投技，主人公若和他硬拼，那只是自讨苦吃，由此你要充分发挥必杀技“虎炮”的威力，当飞田的体力值所剩无几时，主人公将领悟出一种新的必杀技“龙破”，施展此

绝技要注意，尽量与飞田拉开距离，否则的话主人公会被飞田的返技“过桥摔”(街霸中的美国佬古烈也善于此技)惯得头破血流……场外，片山·右京正冷冷地观察着陆奥的每一招。

第四回合，陆奥VS片山

凶狠的片山早有准备，他成功地用“龙破封”挡住了主人公的攻势，并用必杀技“菩萨掌”将主人公震个半死。看来全日本武霸之称非他莫属了，但狡猾的片山万万没

想到，已经神志恍惚的主人公竟能在紧要关头，用双手格开了第二记致命的“菩萨掌”并回敬了他一记“虎炮”，致使双方战成平局。原来和片山一样，主人公在赛前也作了特训。突如其来的变故使片山在后阶段比赛中显得力不从心，终因体力不支，瘫倒在主人公的脚下。注意：此局中“虎炮”只是随机出现的，而作为改杀技的一种，玩者千万不要启用！切记！否则后果不堪设想。

决赛，第五回合，死战！陆奥(陆奥圆明流古武术)VS不破(不破圆明流古武术)

正当主人公整装准备迎战最后一名对手，神武馆馆长龙造寺·御心时，意想不到的事情发生了，一位门派不明的神秘人物不破北斗杀死了龙造寺，成为主人公的新对手。

不破·北斗的正体是圆明流另一脉的传人。比起陆奥，他的必杀技更是层出不穷，让人很难招架，耐心地等待圆明流奥义——“四门”的出现是获胜的唯一途径。“四门”是古武术中最高明的超能必杀技，也是最难领悟的招数(其身法类似与天津饭的“四像拳”)，共有四种不同技

法组合而成，当中要数“朱雀之技”最为重要。另外只有当施展者受到深度刺激后，将自身体能提高到最大限度，才能充分发挥此技之威力，否则会适得其反。

残酷的决赛终于结束了，精疲力尽的陆奥抱起不破·北斗的尸体，默默地走向场外……看台上的数万名观众被惊呆了，主人公环视四周，又看了看怀中被自己杀死的北斗，一丝凄凉如流星一般划过他的心头。

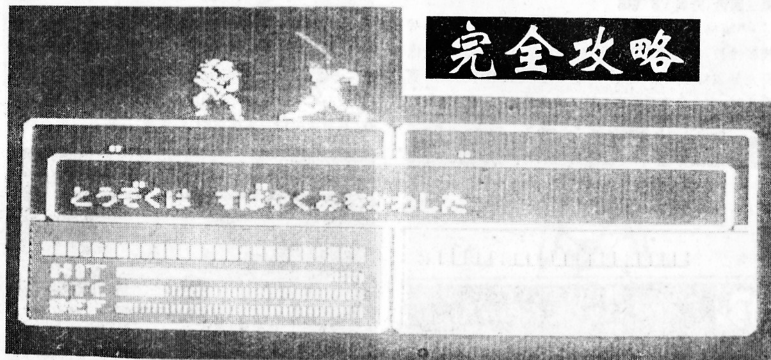
密 码

2.はらへっちやってもうダメ
3.とんでもないこぞうだの…
4.へへへっ…
5.もんがあいちまったな…
6.むつつくもだ
7.もういちどやりたい…って
8.フフ…たのしみですねえ
9.たいしたことはないな

责任编辑：KING

火炎之纹章外传

完全攻略



文/石欣　郭宁宁　耿志

类型:SLG	机种:FC	厂商:任天堂	容量:4M

在很久很久以前，巴伦西亚大陆有两种面貌，据说是创造大陆的两位神所决定的命运。

优雅又美丽、希望同大自然共同存在的大地女神米拉，以及只相信力量和欲望才是人类生存之道的邪神杜马，两种力量长期以来进行着激烈的争斗。

经过长期战争后，产生了新的形态，大陆分成了南和北。北方骑士之国的里柯尔王国由杜马控制，南边是文化之国的索菲亚王国为米拉所辖。由里柯尔王国镇守大陆，索菲亚王国则提供丰富的农产品。两国长期间各走各的发展途径，互不侵犯。

但是好景不长，习惯和平生活的索菲亚人民忘了米拉神的教旨，忘了和大自然共同生存，丰富的农产品不提供给北方却弃于地上。连续欠收的里柯尔人民，只有挨饿受冻，惨不忍睹，而索菲亚人民只是对此给予讥笑。

在这种情况下，里柯尔王决定出兵攻打索菲亚王国。而没有兵力的索菲亚王国屡战屡败，里柯尔王终于暴露出残酷的本质，顺从了杜马之神的意思，封闭了米拉神殿。索菲亚人落得死的死，降的降。就在这关键的时候，镇守索菲亚城的宰相杜加竟一举叛变，还把与他发生冲突的麦先伯爵赶出城去。他镇压人民反抗，激起了索菲亚人民的不满。

终于有一支由鲁伽带领的人民起义军出现了，但由于力量薄弱，也被杜加击败……

战乱的消息不久也传到了巴伦西亚大陆南部的拉慕村。

被赶出城的老骑士麦先伯爵就住在拉慕村，他年轻时曾是索菲亚王国有名的圣骑士，英勇善战。

视麦先为祖父的少年雅木，如今已经16岁了，在老骑士严格的指导下，刻苦地锻炼剑术，现今甚至技超麦先伯爵了。麦先每次见到活泼开朗的雅木，对其学习能力之强，甚为欣慰，长大定会成为出色的人才，同时心里也涌起难言的悲哀。其实，雅木并非麦先的孙子。在16年前，一个男子以躲避灾难为由，将雅木托付给他抚养……

有一天，一个男人来拉慕村拜访麦先伯爵，他就是原先起义军的首领　鲁伽。为了解救索菲亚城，鲁伽重新招兵买马，并想请麦先指挥起义军出征，参加解救王国的战争，杀死奸臣杜加。

可是年老的麦先却是心有余而力不足，看到流泪恳求的鲁伽，激起了雅木出征救国的决心。

"我愿代替祖父参加反抗军。"村里的年轻人克立夫、格列、罗宾也加入行列，雅木和鲁伽为了使巴伦西亚早日恢复和平，踏上长期抗战的路途。

在巴伦西亚大陆东方海上，有一座美丽的诺梵岛。岛上中心的修道院里，诺马主教和神官茜莉亚正在商谈最后的决定。

自从大地母神米拉的庇护中断以来，也已过了两年光阴，不能束手无策地眼看着大地越来越荒凉。茜莉亚决定前往米拉神殿查看究竟发生了什么事，并决心以性命守护神殿。

茜莉亚带着三位同伴由诺梵岛出发。走上神圣的冒险旅途。

当茜莉亚抵达索菲亚城时，城里正在欢呼，一位年轻人从宰相杜加的魔爪里夺回了索菲亚城，如奇迹般的令人疯狂。茜莉亚看到那年轻人，简直不敢相信竟是他——青梅竹马的雅木。

他们曾经在拉慕村被麦先所抚养，有如兄妹。但由于茜莉亚是索菲亚王国唯一的王位继承人，为了躲避奸臣杜加追杀，才不得不躲藏在诺梵岛的神殿，隐姓埋名。

不知内情的雅木，见到失踪多年的茜莉亚竟成为女神官，大为惊讶。命运使他们两人再度相见，而时代潮流却使他们的人生大为改变。自告奋勇和里尔王决一死战的雅木，与要前往米拉神殿查看究竟的茜莉亚，前往的路不是同一途径……

也许，今后的战斗会更艰苦！

单位成长一览表

战士(雅木)──→勇士

神官(茜莉亚)──→公主(プソシセス)

メイ─LV20→神官

Pナイト─LV12→Fナイト

村民(屯)(LV3)
- ─ナイト(骑士)─LV7→ハテデイシ(侠客)─LV10→Gナイト
- ─ソルジセー(士兵)─LV7→アーマー(铠甲兵)─LV10→バロソ(男爵)
- ─射手(アーチセー)─LV7→スナイパー(狙击手)─LV10→ボウナイト(弓骑士)
- ─男魔道士─LV12→贤士
- ─佣兵─LV7→剑士─LV10→魔战士─LV10→村民

修女(シ)─LV12→圣女

战斗值一览表(最大值是5)

单位	攻	守	素	技	移	魔防	HP	备注
G骑士	5	4	4	4	5	3	5	能穿过河川
F骑士	4	4	4	4	5	4	5	对魔鬼攻击有效
男爵	5	5	3	3	2	3	5	攻击力强
魔战士	3	3	5	5	3	5	4	魔法防御力高
弓骑士	4	4	4	3	4	3	4	远程攻击
贤者	4	2	3	4	2	4	4	会自我恢复HP
勇者	3	3	3	3	3	3	3	善用弓
神官	2	1	2	2	2	3	1	能攻击和使用魔法
圣女	2	2	3	3	1	5	2	回复系魔法
(敌方)ロソソビ	4	4	2	1	5	4	5	
ガーブイル	2	2	4	3	3	2	2	
スケルトソ	3	3	2	1	1	1	3	
どグル	4	4	5	3	2	3	4	自己增值
きとうし	4	2	3	4	2	4	4	能增值
ようじゆつし	3	2	2	2	1	3	3	

指令介绍

地图上：

●いどう　移动，用方向键控制

●なちびがえ　改排列，用A钮决定，用方向键调换。

●もちもの　携带品，用A钮决定，用方向键可调换。

●データ　个人资料上下换人，AB是翻页

●たいき　传命

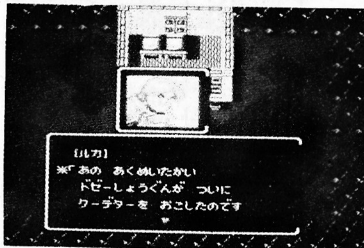
●きろく　记录

山洞里：

●なちびがえ　改排列

●もちもの　交换物品

●データ　个人资料
●きろく　记录
作战时
●いちらん，全体一览表，级别，体力，攻防，技，速，运，物品，魔法防御等统一阅览。
●とつげき突击全体冲锋
●みんなあつまれ，向主将集合。
●じようきよう：输流次数到后，会被强制退回
●ちゆうだん：中断，记录的一种方法。
●たいきやく：退回



●スイシチ：调整 BGM 画面：速度时使用
●ターソおれる让敌方进行战备
对战时：
●こうげき　攻打
●まほう　魔法
●たいき　待命
●もちもの　交换物品
游标在敌方上时
出现：
ミューラー　……敌方主将姓名
にんすち・20にん　……敌方人数
つよさ：818　……敌方军队强度
よちこ　……地名

攻略篇

一　雅木的出征

从索菲亚王国传来了不幸的消息：王国被奸臣杜加侵占，圣骑士麦先被赶出王朝，人民怨声载道。麦先因年老不便出征，任务便落在了孙子雅木的身上，雅木要替麦先领兵出征，杀奸臣杜加，夺回王朝。

这关一开始雅木要同村子里的所有人交谈，一定要让他们加入队伍。走出森林，开始战斗，首先要由比较强劲的雅木和鲁加冲峰陷阵，待敌人HP值所剩无几时，让攻击力较弱的村人克立夫上场战斗，让他能够获得较多的经验值。打完第二仗后进山洞可加强我军，这里的敌人打完一次后走出山洞，进来还会再出现，通过山洞后的神像可帮助提高战士们的等级，两边的狮子头可提高某些参数，但只能说三次。在这里一定要训练得较强再往前打，这样能保证今后战斗顺利进行。再向前打会遇到比以前强大得多的敌人，有些敌人身上有武器，打死后取得，这关能取得的有皮盾和钢弓。

第二个山洞里能收一些人，凑起来一共是10路。这时再稍加训练可加强军队，之后就要进攻索菲亚城了。这一仗非同小可，敌人一共20路。打仗前敌人主将要讲话，这就是攻击力、防守力都最强的奸臣杜加，凭现在的实力，打败他几乎不可能。注意：这时只要打死他的先锋侠客（与他交手时要先讲话）杜加就会逃走，其他人只要我们竭尽全力就能取胜，雅木终于夺回了索菲亚城。

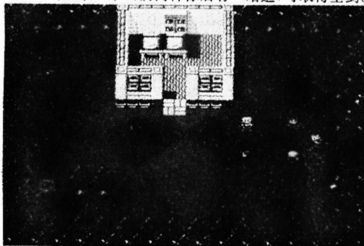
秘技：在第一关第一个山洞中训练有时能取得“てんしのゆひわ”（天使戒指）一枚，要看运气，天使戒指对加级训练有益。

二　前往米拉神殿的神官

这关是讲另一个主角茜莉亚的故事，经过和诺马主教的反复交谈决定前往米拉神殿查看究竟发生了什么事情。茜莉亚带上她的伙伴们从修道院出发，经过数个小岛的战争，我方多是使魔法的人，敌方不太强大，但人数较多。

在一开始的训练场所加出4、5级（每人）即可出发。训练场所有时会得到勇术剑一柄，但情况少见，向上逐个攻打时与第一关相仿，但因我方力量较弱要以守为攻。小岛上的恐龙攻击力较强，HP和移动力也相当高，实在是个强敌。怎么办？只有待茜莉亚水平到5级时，用4HP魔法消灭它，打仗前最好记录一下，打败恐龙，可得到圣戒指一枚，有时还会出其不意地得到魔道戒指。另外，打祈祷师一战最好用弓箭手在3格射程地点灭掉它，如果让攻击力最强的铁甲兵上，会遭到沉重的打击，因为我军中只有他的魔法防守力是0。

秘技：第二个山洞内神像后有一暗道，可取得圣剑。



三　不同的道路

这一关雅木、茜莉亚并肩作战。雅木立志要同里柯尔王一决高低，而茜莉亚要前往米拉神殿，两人不同道路。只有两方将敌人全部消灭，才能过关。

这一关，敌人强度有很大提高，人数有增有减，还出现了前两关未曾出现过的敌人：剑士、魔战士、狙击手、铁甲兵等。因此，我军务必加强训练，至少人人都要达到满级的前一级。雅木一方多武力强的，而茜莉亚这方会使魔法的偏多，要适当调派。茜莉亚一方的训练场所（不是山洞里）有时会得到铜盾。打狙击手一仗时，茜莉亚这方不要让P骑或F骑上，狙击手的钢弓对飞行单位是有效果的。当然，杀死狙击手能得到钢弓，雅木一方向前冲锋不要停留，因为这关敌方移动情况较多，敌军也可主动进攻。另外，敌军要塞中可以不断派出军队，拖延时间太长只会给我方带来不利。

秘技：雅木一方在山洞中打完一仗后找到一小女孩，对话后回村中可取圣枪一把。

茜莉亚一方山洞中神像旁狮子头可使在战斗中死过的人复活（只能活三次）。

关底：雅木方是由一魔战士把守，攻击力不很强，但经常使出致命一击，速度也很惊人。茜莉亚方是一位妖术师，要注意她会死神魔法，务必要让魔法防守力高的前去灭敌，或是用弓箭手带上钢弓灭之，但射程一定要超过2格。

四　寻找光明

已经到了战斗最激烈、最艰苦的时刻，敌人集中了最强的军队。这一关，我方如不是人人满级的话，很难顺利过关。即使这样，也要打一仗存一次盘，以免遭不测。

雅木这边要同里柯尔王决战，茜莉亚则应一路北上，杀进杜马塔，任务同样艰巨。

首先是雅木这边，一上来打过一仗后，就碰到了选择道路的问题。一定要先从右上，经过数战，到达妖术师塔拉控制的要塞。这一战中会使死神魔法的妖术士只充当了小角色，更厉害的头头会必杀魔法，命中后HP就成为一格。但牺牲也不要紧，附近的山洞中就有一能复活死人的狮子头。另外还能取得许多超级武器和宝物，攻下要[illegible]上打G骑士。但打完后就不要再前进了，因[illegible]一个程序问题，雅木到了恐龙洞便不能动弹，被动挨打。现在，应攻完茜莉亚这方，敌人不很多，基本都是由祈祷师把守的。杜鲁克要塞是个很好的训练场所，里边还是个大的武器和宝物库，但道路曲折，转来转去总像是在原地兜圈子，一直向上下左右走……也永远没有尽头的。要想顺利地找到出口、找到村庄、发现宝物，确实不是

件容易事。找到出口后，也不要急于前进，训练加强一下更好，避免后面不必要的牺牲，因为杜马塔中敌人的强大是可以想像的。

茜莉亚进塔后找到大牛加格，说完话后就可以转到雅木这方，进恐龙洞，虽说是凶多吉少，但既然刀山火海都闯过来了，还怕什么？这里的道路暂时会被封住，但打完了仗后雅木就可以继续前进了。里柯尔城遥在前方，这里的战斗到了白热化阶段，但只要记住一条：绝不能后退，一直攻上去……与里柯尔王决战的时刻终于到来了。里柯尔城是北方著名的骑士王国，看一下敌军队会吓一跳，这么多的G骑士、弓骑士实在难灭。这里有一个小窍门，就是直接用8HP魔法将雅木移到城上里柯尔王所在处，灭掉他就可以过关。但如果雅木战斗力训练得不是很强，就不要冒这个险，慢慢打吧！攻下了里柯尔城，地图上已经统一了。但不表示战斗就这样结束了……

P.S. 茜利佳回米拉神殿下层暗道可取魔道戒指一枚，道路相当隐秘（见图1）。

杜鲁克要塞大迷宫找出口、宝物、村庄详细道路图（见图2）。

圣火大结局

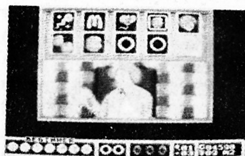
雅木从里柯尔王临死的话得知：他是被杜马神所操纵，杜马这个邪神想霸占整个大陆，里柯尔王顺从他的命令才封闭了米拉神殿，然后又……看来，只有消灭杜马才能拯救这个世界！茜莉亚已被困杜马塔，任务落在雅木身上。雅木要前往地下黑暗城救茜莉亚军，杀邪神杜马。这里会遇到前所未有的大迷宫，道路错综复杂，往往在里面转很长时间又回到了出发点。只要按照这个道路走，就能找到总BOSS（见图3），最后的胜利属于谁？要靠你付出的努力来决定！

责编：索冰

麦当劳之财宝冒险

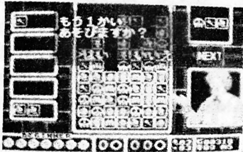
MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

文/TRANK



▲这是高消费的场所

TREASURE 公司为 SEGA 做的每一部游戏都称得上是精品，本游戏便是以快餐食品大王——麦当劳快餐店的标志人物麦当劳大叔为主角，共分四大关 38 小关，画面很精美，设计构思独特，宝物众多，并且可以通过商店购买，还可以玩“彩球游戏”赢得宝物(这是非常重要的手段)，另外关底打 BOSS 的方式亦很独特。可惜的是游戏难度偏低，即使是“EXPERT”专家级也不很难，所以玩起来应是轻松愉快的。



▲高手可以赢许多宝物

版面介绍：

麦当劳快餐厅是工业化的产物，但麦当劳大叔的样子却显得不那么工业化，居然还会魔法。去过麦当劳餐厅的人一定会觉得他们真忙。不错，麦当劳大叔太忙了，于是某日他决定轻松一下，去魔法森林试一试刚学的魔法。巧的是他在里面拾到了一张不完整的藏宝图，还听说另外三张藏宝图碎片在几名神秘人物所收藏，而且均有钱有势，是不好惹的家伙，但财宝的魅力是无法抗据的，“OK，LET'S GO！”

第一大关　魔法森林(共分 8 小关)

在美丽的树与山崖间穿越心情真是愉快，收拾那几个弱不禁风的敌人简直不费吹灰之力。不过要小心会

▲多谢青蛙

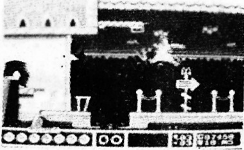
放追迹雷电的云之精灵。繁密的树叶会遮住敌人的身影和台阶所在，需要留心暗藏的敌人和宝物。跳下树来，到了夜晚的海边，微微的海风、满目的星辰很是惬意，这便是魔法森林的神秘。通过奶酪传送带，海水涨潮了，这时需要青蛙的帮助。对于生命在于跳跃的青蛙来说即使负了高大的麦当劳大叔亦不影响它的跳跃，需当青蛙跃至最高点时麦当劳再跃向另一只青蛙。来到陆地上麦当劳被一股巨大的水柱顶上了云宵。麦当劳进入一个山洞，殊不知这是某种魔法生物的血盆大口。当洞内指示牌一数字显示为“00”时，只有站在标有“SAFETY ZONE”处才安全。继续前进，通过飞蚊地带麦当劳见到了老朋友汉堡先生，这家伙不在盘子里待着来这干什么呢？原来他是有重要情报来告诉麦当劳的，不过得给一块宝石作报酬，

▲不堪一击的蕃茄先生

小意思！于是，“嗯……BOSS 会吃掉你的宝石，不过你可以趁他在咀嚼时防守松懈的机会进攻。记住，这是 BOSS 的唯一弱点！”

信心百倍的麦当劳来到 BOSS 的房间，果然一切攻击对那只蕃茄先生都失去了效果，只有在蕃茄先生发出魔力射线时故意走进射线里，让它吸走一块宝石，然后趁它享用美味时消灭它。打败了蕃茄先生，得到第二张图，并听说第三张图在一名身份诡异的人物手中，正待在一个魔法小镇上，而他的同党——邪恶马戏团正在前往魔法小镇演出的路上。

第二大关　魔法小镇(共分 11 小关)



▲这也许是最奇怪的火车

首先，麦当劳必须打倒列车上的马戏团，才能顺利抵达魔法小镇。麦当劳除去了拉汽笛的小丑，然后根据箭头的指示在车厢上上下下。前方的车厢被断开了，必须利用采煤用的独轮车作立足点连跳。跳跃追上火车时入豪华车厢。这节车厢是载有马戏团中野兽，它们虽关在笼中，仍会伸出利爪对付麦当劳，所以需小心谨慎。前行来到镜之迷宫，镜子中会冒出动作敏捷的小丑攻击。接下来还要通过空中飞人继续前行，需准确把握跳跃时机。

行进至此，善良的麦当劳又用一

▲大雪纷飞

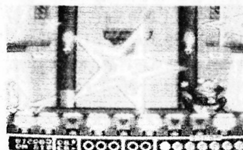
块魔力宝石救了一名小姑娘。感激万分的小姑娘飞起为麦当劳打开了通车顶的天窗。从天窗爬到车顶，列车进入了隧道，里面漆黑一片，头顶上还会有许多障碍物阻碍麦当劳前进。渐渐地，列车好象停了，耳边却响起了天鹅湖舞曲。灯亮了，随着悠扬的乐曲许多芭蕾舞演员跳起舞来，这些样子很象兔子团成员的舞女可比青蛙先生厉害多了，麦当劳踩在她们头上前进时仍能旋转自如。终于来到车头，穷凶极恶的马戏团团长要与麦当劳同归于尽，而刚才被救的小姑娘赶来救出了麦当劳。

进入魔法小镇，这里的居民已被全部收买了。电线杆上的相扑士操纵地震，大楼中的居民从窗口投掷杂物，调皮的精灵把电视塔当滑梯，这一切都要小心。半空飞来了一艘奇怪的飞船，操纵那些邪恶势力的神秘人物终于出现了。但飞船很高，麦当劳需借助机翼下的铁环才可打败它。原来里面只是一个鼠宝宝，在它看来，这一切都是一场游戏。麦当劳用一堆魔力宝石送给鼠宝宝作玩具，换回了第三张藏宝图，又听说最后一张图在一名自称是世上最强海盗船长手中。和前两个家伙相比，他是最难对付的，加油啊，麦当劳！

第三大关　魔法海洋(共分 9 小关)

对于踩上去即消失的浮云及会被锯断的小艇，麦当劳已应付自如。一个魔法之浪打来，麦当劳被送上一艇小型战船，不要去碰那些可爱的企鹅，否则悔之晚矣。看着一朵朵从右方漂来的白云，通过它们才能前进，但不要被感觉愚弄，正确的行进方向是向右。

来到一块大陆，碰上了海盗船长，他现在并不想与麦当劳较量。这时远处一艘战船开火将这艘船击沉了，麦当劳只好在沉船中冒险。这里有许多门，还会碰上爱用酒桶攻击的变态。在一扇门前，麦当劳用三块魔力宝石从贪心的精灵先生口中得知那个有第四张图的男人就在门后。于是，麦当劳便破门而入，发现这里象迷宫一样。突破艰难，麦当劳迎面遇上了一个身材高大、全身甲胄的骑士，可他又是一个变态，还没等麦当劳动手，便被逼得落入深谷死于非命。海盗船长意识到麦当劳的勇气，并负隅顽抗。他很富攻击力，不安分地到处乱窜，并不时用帽子当手里剑，只要找出他的规律，终可斗倒它。“你是真正的强者。”海盗船长佩服地交出了藏宝图。

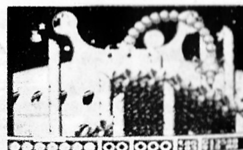


▲终于打败了海盗船长

四块图拼成了一张完整的藏宝图。在阳光下，上面图案渐渐消失，竟变成另一张新图。图上显示宝藏在另一颗行星上。为了想看看宝藏的模样，(只为看看！费那么大劲?)麦当劳同伙伴们坐上飞船前往那颗行星，但降落时不小心飞船坏了，回不了家了，麦当劳决定找人来修飞船。

第四大关　魔法之月(共分 10 小关)

▲异星的引力很小



▲赶快逃跑

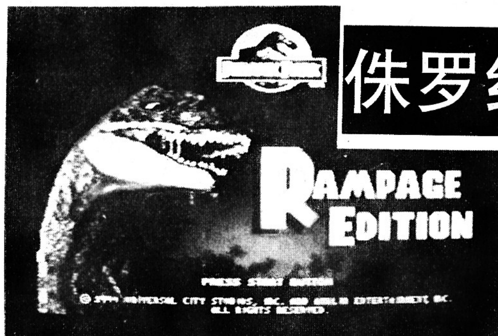
这颗行星引力小，所以跳跃幅度要比在地球时大得多，需要小心头顶的荆棘花。正行进中突然来了艘巨大的飞船，要赶快逃走，不然被长长的机械手放出光束炸裂而下沉的地面会使你陷进去死掉。虽拼命奔跑还是被飞船赶上抓进舱内。

飞船内部既深广又复杂，有时要利用滑轮；有时要利用墙上交替的红蓝砖块；到了 GOAL8 中，麦当劳必须在第二层楼前方深渊处跳下然后利用汽球飞上二楼，别无它法。到了二楼用三块魔力宝石贿赂了看门人便可通过，在救出小精灵，杀死一棵被施过魔法的魔力圣诞树后最终进入 BOSS 的房间。

此时画面被分为三层，不断变换的门中只有同花色的门是互通的。BOSS 是一个手持光线杖会乱撞的魔法生物，只要摸清规律便可打败它。

“停下！停下！”那家伙大叫起来。“你们赢了，我想你们是来夺宝的吧！”“不，你错了，现在我只想回家。”那家伙很高兴，决定帮助麦当劳。他打开宝箱，宝箱中飞出柔和的七色光芒，渐渐造出了一条彩虹之桥，直达地球。(星际散步，腿儿着回去，不是开玩笑吧！)“保重，再来玩！”麦当劳与伙伴们一边告别一边走上彩虹桥，终于可以回家啦！

▲我们终于到家了



侏罗纪公园 Ⅱ

暴怒篇

文/林松

机种 MD	类型 ACT
容量 16M	厂商 BLUE SKY

MD的大舞台继《侏罗纪公园Ⅰ》之后，紧接着推出了第二代　暴怒篇。紧张、惊险、刺激的冒险再次于侏罗纪公园中展开，你可伴随着紧迫的重型音乐以及逼真的拟音，在令人揪心的险境中，痛快淋漓地大显一番身手！

同一代一样，你可以任意选择扮演格兰特博士或是恐龙，冒险闯关。与一代不同的地方是，它取消了过关密码的选择，格兰特博士经历了六个版面，恐龙经历了五个版面，前三版均可以任意选择，后几版只能凭你的身手闯关了。以下就本节目作简要介绍，以飨玩家。

一、操作介绍：

(一)、格兰特博士

(1)、十字键：控制格兰特博士八个方向运动和射击方向；

(2)、A键：武器选择；

(3)、B键：射击；

(4)、C键：跳跃。

(5)START键：暂停。

(二)、恐龙

(1)、十字键：控制恐龙八个方向运动；

(2)、A键：吞食；

(3)、B键：踢；

(4)、→+B键：用尾巴击打；

(5)、C键：跳跃。

二、宝物介绍：

(1)、红药包：恢复部分体力；

(2)急救箱：恢复全部体力；

(3)、三个急救箱：恢复全部体力并增加一条生命；在本节目中，你若全部牺牲，只能重新再战，无续关机会，因而需多加注意发现并获取它。

(4)、木箱：其中隐藏着红药包、急救箱或炸药。

(5)、金属箱：当你充当格兰特博士时，其中隐藏着炸药，而对于恐龙时则不同，当它吃够一定数量的金属箱后，则可变成无敌，画面亦充满了血腥的红颜色；

(6)、方向标：一可用来指示前进方向；二能在你尚有多条生命的情况下续关。

四、武器介绍：

种类	威力	射程
手枪	弱	中
砂弹枪	中	近
冲锋枪	中	远
迫击枪	强	远
火焰枪	强	中
光电枪	强	近
手雷	强	中

注意事项：

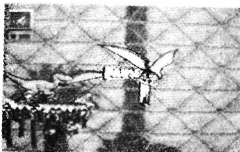
(1)、手雷的使用：如前方有障碍物，扔出去的手雷反弹回来将炸伤自己。

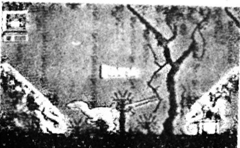
(2)、除手枪外，其余武器均需从被消灭的敌人身上夺取；各种武器的使用数量是有限的，在每关都应注意多加获取，以保证使用。

五、版面介绍：

格兰特博士与恐龙所历险的版面基本是一样的，恐龙比格兰特博士少经历一版，且先后顺序有所不同，下面的版面介绍顺序以格兰特博士为例。

第一版　大鸟笼



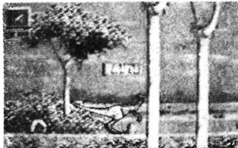


格兰特博士开场便落入了翼龙的控制之中，这是侏罗纪公园中翼龙的老巢。四周布满了大大小小的恐龙和敌人，充斥着危险与恐怖。翼龙除啄你以外，还叼着你飞到笼的上方，以阻止你逃脱。这一版过关的关键在于摆脱翼龙的控制，从大鸟笼的下方冲出去，即可过关。

恐龙在这一版中，只需从开始位置跳跃到鸟笼的顶部，再去往右半部分，下到最底层即可。

第二版　热带草原

冲出翼龙的老巢，来到一片一望无际、广袤的热带草原。在这里有一只小雷龙将会给你提供帮助，快快骑上它，冲过这片草原。威胁依然存在，最大的威胁来自空中的直升飞机，若不及时消灭它，那么跑得再快，它也仍紧追着袭击你，并不时扔下黑色炸弹。但是直升飞机有一个致命的弱点，它只



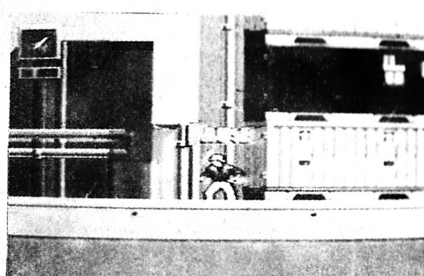
能往右下方射击，因此当你听到直升飞机的响声时，一定要及时收住脚，先消灭周围的敌人后，等直升飞机到你头顶上方，一举歼灭。

恐龙躲避直升飞机的办法，一是跳跃，二是多吃金属箱处于无敌状态。

第三版、货轮

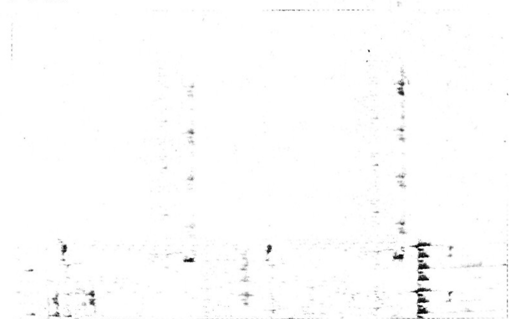
在货轮的甲板上，往右方前进。货轮已被敌人包围，处于岌岌可危的境地。下到船舱后，往左进发。经过一翻激战，货轮开始漏水了，水势上涨很快，这时可千万别被淹死，快从舷梯逃出来吧！

这是恐龙历险的最后一版，前进方向与格兰特博士相似，只是在关尾出现的与你长得一模一样的血红的霸王龙不好对付，真是没办法。胜利就在眼前，这回只能看你的了。需要提示的是：在遇见霸王龙之前，有一急救箱可加满体力，再吃金属箱处于无敌状态，加速奔跑，跳到船舱底部，在无敌状态失效之前，先锉去霸王龙的一点锐气。



第四版　废墟

也不知是哪个远古文明遗留下来的破败的废墟，其布局犹如迷宫一般，可别绕迷糊了。正确的路线是：沿废墟的上方，一直向右进发，到有一堵高墙的尽头，往左前进，从左方破旧的索桥跳下去，在右边有一只剑齿龙，可骑上它冲出去。



恐龙的行进路程与格兰特博士相同。

第五版　河流

这一关的难度不大，你操纵小橡皮艇，行进在层层回转的激流之上。基本前进方向是：下到最底层后，往右即可。

恐龙仍需下到最底层，请认准路标，千万别绕迷糊了。

第六版　脱险

初次来到这地下岩溶洞中，景色很迷人，暗红色的背景，映衬着白雪般的瀑布……没等你欣赏够，一声咆哮，恐怖的阴影当头笼罩下来——巨大的霸王龙出现了！在它面前，你的任何武器都失去了威力，无法伤它分毫，就算你击中它了，它根本就不在乎，只是纳闷地眨巴眨巴眼珠子。然而，就在它眨巴眼珠子的瞬间，给你带来了逃命的一线生机。好好抓住时机，否则，你将成为霸王龙的点心了，那场面实在是好悲惨悲惨的啦！

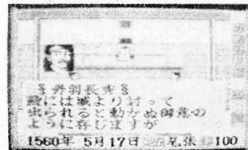
责任编辑：热斗

机种 MD	厂商 KOEI	类型 SLG	容量 12M

文/林松

这是光荣公司于一九九三年推出的仿真类游戏的又一杰作，再现了日本战国时期名垂青史的历史人物——丰臣秀吉，从一介平民到官居极品并统一日本国的戎马一生。该节目一反SLG类节目的常规模式，融合了RPG的特性，使游戏更加贴近现实，富有吸引人的魅力。你所扮演的丰臣秀吉原名叫木下藤吉郎，最初只是织田信长手下一名微不足道的“足轻头”(步兵小头目)，身份低微，一无所有，只能依靠自己的智慧和力量，赤手空拳去打天下，而非象其他的SLG节目中，一上来即可为君主、大名或司令官等，大权在握。在这里你首先亟待提高的是你本身的素质和各项技能，为今后建立一番事业打下坚实的基础。同时，还要圆满完成织田信长所交办的各项任务，博得他的赏识，不断提高对你的信赖值，以期获得晋升。当你的信赖值达到5120以上后，才有可能被任命为城主，并改名为羽柴秀吉，换上蟒袍玉带，踏上了新的历程，去开辟新天地。

明智光秀谋反，逼死织田信长，给你创造了一个天赐良机，从此，你才真正开始加入了群雄争霸的行列——实施内政外交，驰骋疆场，并在朝廷挂号，封为从五品官职。大小官职有十余种，官



阶从“从五品”到“正一品”，共分十级。你的最终目标就是获到最高官职——正一品的“关白位”，这只有在你势力扩张到对全国的支配力在10000以上后，才有可能。当然在这其中，官场的黑暗亦是显而易见的，请侍臣为你奏请官职，不意思意思，事情就不好办了。具体如何面对现实，你看着办吧！总之，这是一个很精彩且别具一格的节目，内容非常丰富，版图广阔，囊括了全日本岛的100余座大小城池和17个“町”(庶民居住的城镇)，先后出场的武将达700多人，在各个城镇中还有许多三教九流的各色人等出场，宝物数量多达300余种；战斗场面也很诱人。形式分个人战、野战和笼城战三种，在个人战的HEX画面中加入了手动机制，可亲自控制攻击的方式和强度；野战和笼城战为军团作战，每军团最多由五支部队组成，分别是主大将、先锋和左、右、后军，战争中有四种策略可以运用，在野战中还提供了七种阵型供你决策。准备好了吗？成功之路就在你手下！

责任编辑：PINSER

彻底解剖
RPG 游戏
文/索冰

DRAGON BALL Z

龙珠 Z——超赛亚人传说 简明攻略

类型 RPG
机种 SFC
厂商 BANDAI
容量 8M

超任的RPG龙珠Z已经不是个很新的节目，不过仍有一定的攻略价值。因为它的难度虽然并不是很大，但内容极为紧凑，许多地方必须达到特定条件才能通过，否则当场GAME OVER。另外本节目中相当多的事件是按真实时间制进行。就是说当你在地图上徘徊时，可能已经错过了某些机会。或者与此同时正在发生一些事，若错过了将直接影响到以后的进程。

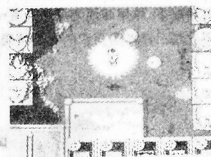
总之，如果诸玩友还着对FC版龙珠Z的印象来玩本节目，一定会感到极为吃力。为此笔者作了以下的简明攻略，就游戏的主要难点和要点做一介绍。至于剧情，想来熟悉原作的玩友不在少数。所以除了游戏中明显的变更点外，不必多费笔墨了吧。

在开始之前，让我们先看看《超赛亚人传说》的系统设定和道具：

与FC版相比，最明显的就是移动方式发生了变化，FC版的做法一直是将地面分格，主角选牌根据点数来移动，有点类似TAB和SLG。本作则是标准的RPG移动模式，主角可以随意在地图上走动，Z战士的飞行能力当然也不会被忽略，移动时可以选择“空中”变成飞行状态，活动范围和速度都大大提高。飞行时按X为加速，Y是减速，B则是悬停在空中。

卡片是龙珠Z的招牌设定，本作中对此基本没有作变动。战斗时选择自己派别或必杀技的牌来决定攻击方式，在上角星数是攻击力，右下角汉字是防御力，Z为最大，一为最小；辅助卡片也与FC版没有太大差别，增加了悟空及短笛的卡片；另有一些特殊辅助卡片要千万注意在特定场合使用，别提早用掉。

行动时除了选择空中/地面移动和使用卡片的指令，还有对话、调查、状况、队列、设定及存储的选项。就无须一一介绍了。



游戏中会见到很多建筑物，在FC版中这些房屋都是特定场所，在本作中则添加了更有RPG色彩的回复所和道具屋，还有[illegible]的训练所(这倒是在FC版也出现过)。

流程部分：

在“天下一武道会”打倒短笛大魔王后又过五年，悟空的兄长拉蒂斯出现了，他为挟迫悟空入伙而抓走了悟饭……这时短笛在绝望的悟空面前出现并提出联手的建议，一切如原著一样开始了。

首先在龟屋中交谈，从几位朋友手中得到龙珠雷达、卡片和40元钱。接着出屋来到地图画面，用雷达可以确定悟饭的所在(悟饭的帽子上有一颗龙珠)。适当地锻炼一下等级后去找一间屋子，在那里打倒四个栽培人可得到一张悟饭卡(重要道具)。其后进入山洞寻找一番再出来飞行，若等级与条件足够时一降落即可遇见拉蒂斯。

双方实力是非常悬殊的，此时要在第一回合一上来便使用悟饭卡片，这样第二回合中悟饭就会重创拉蒂斯。然后悟空的指令中会出现“擒住”的选项，选择这一项后

再让短笛打出魔贯光杀炮即可将两人一起杀死。

接下来是悟饭跟随短笛修炼的情节,由玩者控制悟饭与短笛对战,若受重伤可到泉水处回复体力。

而死去的悟空则被告之在天界的宇宙深处有一位伟大人物"界王"。为了向他学习武艺,悟空通过长长的蛇道来到界王居住的星球。在这里的修炼首先要克服界王星的超重力,完成后与界王进行对决,胜出后即可完成修业。

时光流逝,转眼间一年过去了,拉蒂斯预言中的两名赛亚人战士如期在地球出现。短笛和悟饭出发迎战。

贝吉塔位于版面左方的山地,但先不要急于前往,在地图上细心搜索可以找到小林、乐平、天津饭及饺子并让他们加入阵容。反之直接到达目的地的话,就只有眼看着那巴将他们一一杀害。

以牺牲短笛的代价打倒那巴后,贝吉塔终于露出杀意,幸好此时悟空及时赶到,向贝吉塔提出一对一的挑战。

悟饭和伙伴们(若有同伴被杀也无妨,但悟饭是绝不能倒下的)这时要做的便是寻找两人决斗的场所并赶去参战。以左下方的道具屋及训练所为起点,向右边北部的山区寻找便会看见两人。一定注意抓紧时间因为对决已在进行中!

这时手头应有一张月亮卡片,使用后即可让悟饭变身,打倒贝吉塔时他会乘飞船逃去,不过留下一张贝吉塔卡片(重要道具)。

又过了月余,悟饭为使短笛复活,拜托布尔玛造出飞船前往那美克星,悟空则因重伤未愈无法同往。

到达那美克星才发现,原来太空征服者的足迹已经先一步踏上了这里的土地。借助雷达找到最近的一颗龙珠所在时,赫然发现那个村庄正被征服者的首脑弗利萨侵袭。悟饭于千钧一发之际救下了村中最后一位成员,幼小的丹迪,却遭到弗利萨部下多多利的追击。

应付追击的场面是横卷轴的飞行画面,悟饭等人能否躲开多多利的喷射攻击并摆脱他就要看玩者你的操作技巧了。脱离险境后让丹迪为大家补充能量,接着去找两位在一起的那美克星人让他们加入队伍。(注意如果没有救出丹迪而遇上两人,他们不仅不帮忙还会与你打斗,而且若打倒他们便出现 GAME OVER,因此一定要先救丹迪才可以进入后面的情节。)

这时版面上还剩一颗龙珠,用雷达定位表明在一个山洞中,进去经寻找拿到龙珠使离开山洞。岂知一出洞口便碰上了邱夷。

邱夷很强,悟饭目前的水准绝不是他的对手,因此就是使用贝吉塔卡片的时候了,以贝吉塔的强度把他打败并不是难事。其后向地图上方前进,找到一个被毁的小村落,在其中一间屋子里调查水瓶可以得到新伙伴卡鲁克。

通过以上版面后转入悟空从地球动身及在飞船中修行的情节,接着是短笛在界王处修行,玩过 FC 版的朋友都该不成问题吧。

然后回到悟饭这边,首先要在左上方找到一颗龙珠,然后往下移动会见到一个山洞,可别错过,进去对墙洞调查能得到很多情报。接下来再利用雷达找到另一个山洞(内有龙珠),里面有两个那美克星人,一个会成为朋友,另一个则要把他打倒。

之后要做的是前往大长老的居所,他会为我们提高能量。再往下就是击倒多多利及萨博夺取龙珠的任务,但随后到来的基纽特攻队又抢走了龙珠。

万幸的是悟空此刻已经到达,合流后用雷达测定基纽特攻队的位置并追杀他们,为安全起见,最好把基纽队长放在最后去打。

与基纽对决时悟空会被互换术害成重伤,因而被迫再次离队去治疗。不过其他同伴会找齐龙珠实现全员复活,短笛也在其中并得以到达那美克星。这时一定要找到内伊鲁与他合体成为超级战士。

最后要做的就是一路逃避弗利萨的追击,为悟空复原赢得时间,其后只要有一位同伴在悟空面前死亡,他就可以变成超赛亚人!并且在用超赛亚人状态打倒弗利萨的情况下,结尾画面之后还会有一场隐藏的战斗发生。赢得这场战斗才是真正的完美结局。如何?自己去试试吧!

责任编辑:KING

在光芒四射的群星中,谁是最亮的一颗呢?

'94 SFC 节目大评奖揭晓

责任编辑:KING

一年一度的 SFC(超任)节目大评奖,今年已是第四届。在超任正于国内逐渐普及开来的形势下,相信很多人都已见过 SFC 节目的高素质。尤其在 RPG 方面,任天堂有着得天独厚的优势。

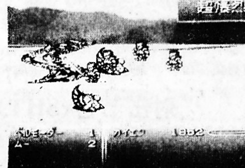
ENIX(艾尼克斯)和 SQUARE(史克威尔)这两家强大公司的支持,以及其自身的雄厚制作实力作保障,因而得到广大玩家几乎是无条件的支持。那么在其它各种类型的节目方面情况怎样呢?

最优秀作品奖

第一届的最佳作品是"最终幻想Ⅵ"。在当时超任刚诞生的情况下,FF4 的效果的确是令人震惊的;第二届是"勇者(DQ)Ⅴ"实至名归地拿走了大奖;第三届的盟主是"最终幻想Ⅴ";而这一届会是谁呢?

第1名

最终幻想(太空战士)Ⅵ RPG 史克威尔出品



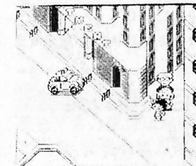
当然是"最终幻想Ⅵ"!这是迄今为止最棒最感人的 RPG 节目了。那么下届(95年)的大奖是谁呢?艾尼克斯的 DQ6 吗?或者史克威尔的"时空之旅"?或者大爆冷门地由一个 RPG 以外的节目夺得?只有来年见分晓了。

第 2 名:MOTHER(妈妈)2,RPG 任天堂出品
第 3 名:火炎之纹章(圣火降魔录),SLG 任天堂出品
第 4 名:超级街头霸王Ⅱ,ACT CAPCOM 出品
第 5 名:浪漫传说 2(七英雄传说),RPG 史克威尔出品
第 6 名:冠军赛马Ⅱ,SLG 光荣出品
第 7 名:'94J 联盟足球,SPG EPOCH 出品
第 8 名:加尔亚幻想记,A·RPG 艾尼克斯出品
第 9 名:实况棒球赛,SPG KONAMI 出品
第 10 名:超级宇宙战士,ACT 任天堂出品

最优秀美术奖

第 1 名:最终幻想Ⅵ,史克威尔出品
第 2 名:美女与野兽,迪斯尼出品
第 3 名:MOTHER2,任天堂出品
第 4 名:超级街头霸王Ⅱ,CAPCOM 出品
第 5 名:加尔亚幻想记,艾尼克斯出品

进入前十名的还有"火炎之纹章"、"侍魂"、"阿拉丁"等。



最优秀音乐奖

进入前十名的作品还有"LIVE·A·LIVE"、"超级机器人大战 EX"、"超级街霸Ⅱ"等。

第 1 名:最终幻想Ⅵ,史克威尔出品
第 2 名:MOTHER2,任天堂出品
第 3 名:浪漫传说 2,史克威尔出品
第 4 名:勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ,艾尼克斯出品
第 5 名:火炎之纹章,任天堂出品

动作节目(ACT)奖

第1位:超级宇宙战士,任天堂出品
第2位:洛克人X,CAPCOM出品
第3位:超级炸弹人2,HUDSON出品
第4位:精灵弹珠物语,任天堂出品
第5位:大盗伍佑卫门2,KONAMI出品

从今年的当选节目可以大致看出ACT游戏今后的趋势:玩家已不再单纯满足于血腥火爆的感官刺激而转向对逻辑和技巧性的要求,另外其主导趣味性已发生了变化,这一点前5名均系返朴归真的怀旧作品即是明证。

格斗节目(FGT或称对战ACT)奖

第1位:超级街头霸王Ⅱ,CAPCOM出品
第2位:侍魂,TAKARA出品
第3位:饿狼传说SPECIAL,TAKARA出品
第4位:龙珠Z超武斗传3,BANDAI出品
第5位:龙珠Z超武斗传2,BANDAI出品

大概是龙珠的影响力实在太大,居然在94年这个狂热移植街机对战节目的年度占了前5位中的两席而迫使"世界英雄2"、"豪血寺一族"等大牌作品屈居其下的6位及9位。而街霸Ⅱ已是连续三年力克群雄坐上头把交椅,由此对其魅力可见一斑。

角色扮演节目(RPG)奖

第1位:最终幻想Ⅵ,史克威尔出品
第2位:MOTHER2,任天堂出品
第3位:浪漫传说2,史克威尔出品
第4位:加尔亚幻想记,艾尼克斯出品
第5位:勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ,艾尼克斯出品

今年的RPG可称硕果累累,竞争极为激烈,有很多佳作如"电子骑士"、"艾尼莎Ⅱ"、"LIVE·A·LIVE"、"异界"、"天使之诗"等均以微小票数差距败北,居于6至10位。

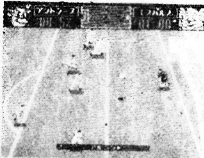
模拟仿真节目(SLG)奖

第1位:火炎之纹章,任天堂出品
第2位:冠军赛马Ⅱ,光荣出品
第3位:超级机器人大战EX,BANPRSTO出品
第4位:大航海时代Ⅱ,光荣出品
第5位:SD高达GX,BANDAI出品

此外还有"天使女皇"、"FEDA正义之纹章"、"第一女皇"等均受到高度评价分别得到第6、7、8位。而94年底至95年初发售的"三国Ⅳ"、"前线任务"、"第四次机器人大战"等作品相信会在下届评选中名列前矛。

体育节目(SPG)奖

第1位:'94J联盟足球,EPOCH出品
第2位:实况棒球,KONAMI出品
第3位:动物草地棒球,IMAGI出品
第4位:实况足球,NAMCO出品
第5位:超级火爆摔角Ⅲ,JELECO出品



体育类仍然是"94日本联盟足球"大出风头,事实上今年的足球游戏是最多的,有好几个公司都制作了J联盟及世界杯大赛等,连CAPCOM也不例外。幸好前5名并没有被足球所垄断。

智力节目(PUZ)奖

第1位:泡泡方块,BANPRSTO出品
第2位:俄罗斯方块Ⅱ+炸弹方块,BPS出品
第3位:方块武斗外传,BPS出品
第4位:美少女战士S·方块篇,BANDAI出品
第5位:Q版希比,SUNSOFT出品

BPS一向是方块类节目的老大,但今年的两大力作却败在帕布雷斯特的"泡泡方块"手下,"泡泡"的魅力可以想象。BPS在来年会有新的反击吗?

射击节目(SHT)奖

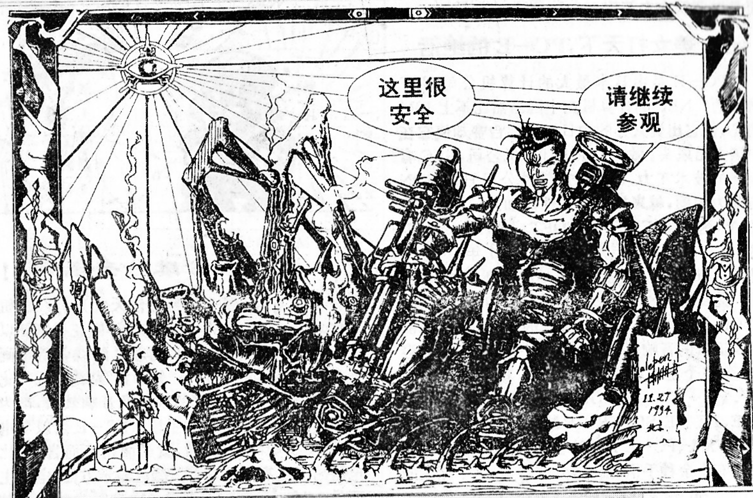
第1位:宇宙侵略者,TAITO出品
第2位:R·TYPEⅢ,HUDSON出品
第3位:棉桃小魔女,DATAM出品
第4位:西部枪神,NATSUME出品
第5位:极上Q版沙罗曼蛇,KONAMI出品

这一年中除了93年末的R·TYPEⅢ之外几乎没有正统的严肃射击作品,而TAITO的纪念作品"宇宙侵略者"勇夺冠军,可以充分说明日本玩家的怀旧情绪。

——最·佳·角·色·奖——

最佳男主角	最佳女主角
1. 洛克 (最终幻想Ⅵ)	1. 莎莉丝 (最终幻想Ⅵ)
2. 艾德 (最终幻想Ⅵ)	2. 蒂娜 (最终幻想Ⅵ)
3. 隆 (超级街霸Ⅱ)	3. 春丽 (超级街霸Ⅱ)
4. 麦鲁斯 (火炎之纹章)	4. 嘉米 (超级街霸Ⅱ)
5. 尼斯 (MOTHER2)	5. 娜可露露 (侍魂)

电子游戏节目十年



四 1989·三强鼎立(中)

文/小楠

四 孤军奋战——创业期的世嘉

世嘉是日本游戏业屈指可数的大公司。八十年代初,世嘉已经执掌大型游戏机(街机)的牛耳。同时锐意进军家用游戏机市场,相继推出世嘉一代,三代。但受到任天堂红白机的强力打压,八十年代中期终于惨败,几乎完全退出了家用游戏机市场。这一全军覆没的阴影始终笼罩着世嘉。对一般社会舆论而言,任天堂已经成为家用游戏机的代名词。消费者中间流传着这样的口头禅:"相信任天堂嘛!"这样的惯性消费心理当然也影响到软件厂商的态度。所以尽管世嘉五代MD性能明显优于任天堂红白机(彩电VS黑白?),而且世嘉提出的比任天堂优越得多的合作条件下,大多数软件厂商仍持消极观望的态度。另外任天堂关于性能更优越的新机种SFC将要发售的宣传也起了一定的牵制作用。所以1989年世嘉生产的21部游戏中只有四部是其他软件公司推出的,其中Technos推出了"雷鸟Ⅱ","雷霆计划",ASMik制作了"超级梦幻仙境",由于我们不能知道的原因,这几部游戏的制作水准稀松平常。值得敬佩的还是世嘉,孤军奋战而毫不气馁,凭借街机方面的优势和经验,不断地把优秀的街机节目移植到家用游戏机上,使玩家在家里可以享受到街机的感觉。这种成功的经验目前已成为世嘉经营运作的一种模式。即首先在街机上推出软件,宣传、经销并接受消费者的检验,然后将那些受欢迎的节目移植到家用机上。即减

活着,就是为了让任天堂不舒服

少风险又可以赚取双份的钱，可称一箭双雕吧！在残酷的游戏机市场上，世嘉象一个成熟的有经验的拳手，一点一点有效地向任天堂施加压力，使任天堂不舒服。

不过八九年真正让任天堂难过的不是世嘉，而是以邪派功夫著称的 PC－E。

五 美女打天下，PC－E 的绝活

PC－E 是由日本最大的计算机公司 NEC 研制的。NEC 的计算机在中国当然比不上 IBM 响亮，但它出资兴办的中日围棋擂台赛却使它在中国大出风头。做为一家大计算机公司，NEC 有很强的技术实力，加上大牌软件公司 HUDSON 的鼎力相助，越来越多的软件商加入（1989 年达 22 个，包括 IREM、SUNSOFT、TAITO、NAMCO 等）。地盘在一点点扩大。自 1987 年 10 月 30 日 PC－E 发售，就隔三接五地推出新机种，新附设。重要的有 88 年 12 月 4 日发售的家庭用第 1 部 CD－ROM 可称为划时代的东西，逼真的演奏及逼真的音响，加上意想不到的 540M 庞大容量，令整个游戏世界为之震惊。其余象 PC－E LT、PC－E CORE GRAFX、PC－E SHUTTLE、PC－E SUPER GRAFX、PC－E CORE GRAFX Ⅱ、PC－E DUO、手掌机 PC－E GT，其它还有十余种手柄，摇杆，分插器等。这个庞大的

虞兮虞兮奈若何！！

PC－E 大家族（想一想当时任天堂只有红白机一种）鱼龙混杂，良莠不齐。除了不断花样翻新以引起轰动效应外，PC－E 的软件路线就是动画——游戏，确切一点说是"美少女"路线。现代化的高科技，华丽而逼真的视觉及音响效果，都为动画游戏提供了有效的手段。PC－E 可以与电脑的"美少女"游戏匹敌，就画面密度而言，它比电脑的密度高 4 倍左右。颜色表示方面，电脑主要是 16 色，而 PC－E 则达 512 色。自然比电脑的画面更加美丽鲜艳。

随着 PC－E 生存空间的日益陕窄，PC－E 的游戏越来越依赖于动画，一般的游戏中都会出现与动画相同的静止画面，或无意义的标题画面，许多游戏也会让动画的配音人作其配音。如果说 PC－E 的前期还有浓厚的独立游戏制作色彩，那么随着它日益倾向动画的意向，就不可能不跟随动画界一起经受"美少女"的洗礼。较著名的有高桥留美子的"福星小子"，桂正和的"梦之战士Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ"等。目前美少女系列大约占 PC－E 销量的 60%以上，成为 PC－E 的招牌游戏和摇钱树。其中夹杂着大量的色情镜头，日本人称之为成人游戏。对此任天堂明确宣布绝对不制作色情游戏。世嘉则态度暧昧，偶一为之。

有两点要特别加以说明，以免引起读者的误解：一、上面所说的"色情"是我们的衡量标准，日本由于国情不同，恐怕又有另外的看法。二、PC－E 并非"色情狂"，也有象下面介绍的"天外魔境"那样的不朽之作。

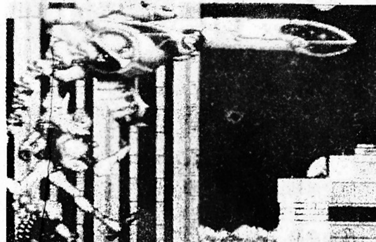
六 世嘉 MD 节目述评

下面先列出世嘉 89 年发售的 21 个 MD 游戏：

游戏名称	厂　商	类型	容量	评分
战　斧	世嘉	ACT	4M	7.75 分
超级忍	世嘉	ACT	4M	7.00 分
大魔界村	世嘉	ACT	5M	7.75 分
天空魔城	世嘉	ACT	4M	6.50 分
孔雀王 Ⅱ	世嘉	ACT	4M	6.25 分
北斗之拳	世嘉	ACT	4M	5.25 分
第一滴血 Ⅲ	世嘉	ACT	2M	6.00 分
雷鸟号 Ⅱ	TECHNOS	SHT	4M	7.25 分
宇宙达人	世嘉	SHT	4M	6.75 分
世界末日	世嘉	SHT	4M	6.75 分
宇宙雄兵	MICRONET	SHT	4M	5.75 分
梦幻之星 Ⅱ	世嘉	RPG	6M	7.00 分
石中剑	世嘉	RPG	5M	6.75 分
超级梦幻仙境	ASMIK	RPG	4M	5.25 分
超级大战略	世嘉	SLG	4M	7.75 分
雷霆计划	TECHNOS	SLG	4M	7.25 分
高尔夫	世嘉	SPG	4M	7.25 分
超级赛车	世嘉	SPG	4M	6.75 分
棒　球	世嘉	SPG	4M	6.00 分
世界杯足球	世嘉	SPG	2M	6.50 分
麻将龙	世嘉	TAB	4M	6.00 分

ACT－动作类　SHT－射击类　RPG－角色扮演类
SLG－模拟仿真类　SPG－运动类　TAB－桌上类

这一年 MD 刚刚降生，节目还很少，并且作品也不够成熟，但在当时确定引起了一阵轰动！这一时期的作品对于国内玩家绝对不会陌生，相信提起这些节目，MD 玩家都会有重逢旧友的感觉。



▲ 改造人

ACT 代表作自然是唯一打进年度十佳评选的街机移植节目"大魔界村"，另外与之有着相似漂亮精彩画面的街机移植版作品还有著名的"战斧"和"超级忍"，在日后均被视为经典。

除了移植街机节目，MD 动作类的另一条路就是制作著名卡通电影片的改编节目，如大家非常熟悉的"孔雀王 2"、"北斗之拳"和"兰博Ⅲ"。即使今天应当仍有许多朋友如笔者一样对它们记忆犹新。

至于 SHT 射击节目，当年有"世界末日"和"宇宙达人"等 ARC 移植节目及"宇宙雄兵"，均被称做那个时代的代表作品。

RPG 方面，在当年 MD 一诞生便同期发售的"梦幻之星Ⅱ"自然不能漏讲，另有两个动作 RPG"石中剑"与"超级梦幻仙境"也以美丽的画面给人留下深刻的印象。

89 年最著名的世嘉 SLG 莫过于"SUPER 大战略"了，在国内其续作描写二次大战的"大战略Ⅱ"曾一度非常热门。而现代战争的"超级大战略"其实是一代，在我国也有相当一批狂热者。

当年的体育节目相对可称丰富多彩，包括"尾崎直道高尔夫"、"超级赛车"、"世界杯足球"、"超级联盟棒球"等，不过这些节目不容易给人留下特别的印象。

七 PC－E 节目述评

PC－E 在 89 年有六部作品入选"十佳"，而且除了这些猛片还有许多知名的经典，比如动作类有街机及 FC 上的著名作品，NAMCO 的"精灵世界"、HUDSON 的"小叮当迷宫大作战"、"PC 原人"、TAITO 名作"忍者战士"等。射击节目的代表是有名的 ARC 移植节目"绝对合体"。RPG 则有"凄之王"、"弁庆外传"、"冒险少年"、"里见八犬传"等。

需要重点介绍的是 89 年 6 月 30 日推出的 CD－ROM“天外魔境”。这是第一部专用 CD－ROM 的 RPG 软件，由广井王子原作漫画改编，HUDSON 制作。游戏的大致情节是：很久以前，有个叫日邦格的国家，日邦格四面环海。从几千年前到现在，它都是一个和平而美丽的国家。但是一位名叫玛萨卡杜的男子，几乎使它归于毁灭。玛萨卡杜认为需使日邦格成为一个理想国，就应该消灭一切近代文明。于是他开始了疯狂的大破坏。一群顽强的火族人誓死与玛萨卡杜血战到底。经过 100 天的苦战，终于把玛萨卡杜的灵魂封镇起来。和平终于降临，而火族人也几乎同归于尽。但不久，和平被一帮企图复活玛萨卡杜，夺取日邦格的恶魔所破坏。幸运的是，一个叫自来也的火族后裔，仍旧安全地生存于筑波。他用

血和剑揭开了游戏的序幕……

为什么叫“天外魔境”呢？原因之一是美国人简德认为日本是一个“奇想天外的魔境”之国。该游戏出场人物 150 人以上。故事背景设在江户时代，因此歌舞便成为游戏的重要形式。当时的名人松尾芭蕉及水户黄门以及该时代的山川名物均在游戏中展示。借助 CD－ROM 的超大容量，游戏的场面及人物非常华丽、壮观，使游戏者惊叹不已。CD－ROM 的另一大魅力是音响、音乐由著名作曲家，奥斯卡金奖得主坂本龙一担任。配音则有鹤广实（女主角），大竹宏，矢田耕司，加藤精三等，均为活跃于电影及卡通配音界的一时之选。

“天外魔境”是一部具有划时代意义的不朽之作。许多年后，人们仍旧把“天外魔境”系列与“勇者斗恶龙”系列，“最终幻想”系列相提并论。虽不中，不远矣。

本刊声明

最近有些人自称与杂志有××关系，到处兜售电玩产品，甚至自称是集中营上级单位（劳改局？）

杂志为信誉起见，多次声明不参与任何商业活动。今此再度遍告各界，本刊不参与任何商业活动。因此，今后若再有人以杂志名义推销商品，斥之棒之皆可。

GAME BAR

小编中，无类是最有个性和不讨人喜欢的人物。凡事爱唱反调，还自诩为“不乡愿”。这期赤膊上阵，对特约主持人亦不讲情面，谁是谁非，读者是上帝。	饿狼传说特别版 SFC 出品公司 SNK/TAKARA	星球大战 MD 32X 出品公司 LUCAS ARTS
主持人 叶　伟	移植自 NEO·GEO 的大型动作游戏，十分豪华。共有 15 名角色可供选择，各自有必杀技及超必杀技。同前作《饿狼传说 2》相比，有较大进步。人物造型更为细腻、生动，动作亦更为华丽。色彩与音乐都具有一定水准。但速度感略差，打斗感亦不太实在。	著名影片《星球大战》是游戏机各机种十分热衷的题材，迄今已在 FC、SFC、MEGA－CD 等机种上出现过同名游戏。这次的 32X 游戏完全是 3D 射击，有两种视点可变化，游戏极具刺激性。凡是看过当年那部电影的人，都会对熟悉的名词，音响效果与场景产生怀旧的回忆。
主持人 张　弦	《饿狼传说》是 SNK 轰动一时的名作。这次的特别版是人们期待已久的移植作。从色彩的柔和度，背景的细腻程度来看，较好地体现了 SFC 的某些机能。但同时也存在 SFC 版动作游戏的一贯毛病，这就是打斗模式与街机版有一定差距，人物造型略嫌粗糙。	该游戏是历来《星球大战》题材游戏中，游戏性相对最好的一部。有多种模式可供选择，并有单人玩及双人玩模式。游戏难度较高，对玩者要求较苛刻，而游戏方式也偏于单调，这样容易使玩者乏味。高速的 3D 画面，多面体旋转充分体现了 32 位机的机能，期待今后的 32X 游戏会更趋向成熟。
无 类 满腹牢骚，生性尖刻，穿“小鞋”是应该的。	饿狼 SPECIAL 当然是优秀的大牌作品。对于人物、出招和移植度都无可挑剔。要说的只是对其二线战斗设计的不满，试想真正的格斗怎么可能有那种隔线的对峙感出现呢？并且对手一跳段就完全无法使用气功波等直线技巧而只能飞踹攻击，实在做得太不科学。	可以说是完美地再现了影片中战斗时的临场感和空间感。X 翼战机的舱内气氛及感觉也十分浓厚，喜爱《STAR WARS》的朋友定会爱不释手。虽较之真正的 32 位节目在画面和音乐上明显不足，但仍是无疑会成为经典的作品。

 《三国志Ⅲ》 FC 出品公司 NAMCO	 魂斗罗—特种部队 MD 出品公司 KONAMI	 幽游白书—魔强统一战 MD 出品公司 TREASURE
在近期内引起FC用户关注的战略游戏。但仔细看来不过是前作《三国志Ⅱ—霸王的大陆》的翻版而已。虽增加一些指令,但总体模式不变,并无太多新意可言。在FC节目中,可算是相当成熟的战略游戏,这至少对FC用户们是件好事。	这是94年度最激烈爽快的双打射击游戏。其速度感,刺激性首屈一指。与以往的FC和SFC同名作品相比,它更具想象力。这个版本以扩大型头目为主,敌方各种首领形态各异,花样百出,可说是"魂斗罗"历代首脑与新创首脑的大集会,令人目不暇接。此外,本节目的几个3D高速卷轴画面极有水准,这对于前作而言是一大突破。	移植自同名漫画书及卡通片的对战游戏。人物造型、音乐效果乃至对白台词都与卡通片一模一样。而人物动作亦是百分之百地忠实于原作。它很好的利用并展示了MD机能,高速的运动感,华丽的多层卷轴,柔和的色调,颇具震憾力的临场感,以及花样百出的武打招式,令人叹为观止。
《三国志》素来是热门题材,各机种都争相制作同名SLG。这次的FC版《三国志Ⅲ》与MD版或SFC版的《三国志》并无多少相同之处。它的风格仍是承袭《霸王的大陆》,指令更为繁多,系统也略复杂了些。某种意义上说,NAMCO的风格有些地方是胜过"光荣"的。这就是简洁、明了、易懂。所以很适合在FC上制作SLG。不过,"三国志"至今还能吸引大批玩者,恐怕主要是"三国"本身故事魅力。	《魂斗罗》是一部家喻户晓的名作,此次的MD版在许多地方有新的创意。4名富有个性的战士—男战士肖、女战士希娜、狼人希拉德、机械人伯尼,能力各不相同,武器亦各有千秋,总计有16种以上之多。故事亦是复合型模式,随着玩者的不同选择,会有不同的路径,结尾亦在5种以上,这是个很有特色的作品。论缺点是色彩偏暗,音乐缺乏气势,敌人的行动过于模式化,造成难度偏低。	TREASURE向来以制作多面体的VR运动及高速卷轴技术而出名,此番更是应用得出类拔萃。游戏中人物动作流畅,表情丰富,接上SEGA TAP"四打"装置后,可供四人同时游戏。四个动作模式完全不同的人可在同一画面中相互攻击,并且不会减慢速度。而人物的放大,缩小机能亦是无比柔和。在16位机中达到此效果是罕见的,可说是达到16位机顶峰水准。
评这盘卡真是十分为难的事。因为实在不知道该怎么称呼它。首先可以肯定这盘卡不是光荣《三国志Ⅲ》,二,NAMCO只做过两盘《三国志》没有做过《三国志Ⅲ》。三,那么这盘NAMCO《三国志Ⅲ》为何方圣物呢?其实就是NAMCO的《三国志Ⅰ—中原之霸者》,但被盗版商冠以《三国志Ⅲ》的名字,或出于无知、或出于推销目的。	KONAMI的作品,在质量上从来都是一流,魂斗罗自不例外。在时下怀旧热潮盛行的情况下,(尤其是对于国内玩家可以说没有人没玩过它的FC版)推出自然非常讨好。再加上全新的卷轴系统,是绝对值得一玩的节目。	TREASURE有着许多超一流的作品,如"火枪英雄"等。但本节目可说是罕见的失败之作。恶劣的招式设计和操作性暂且不提,粗糙的背景及人物绘画就已令人不堪忍受,更何况那噪音般的拟音和BGM。唯一可取的是其"四打"创作意念还稍具新意。此外难度太低,感觉上只要选用幽助,按住前再连打重拳就能爆机。程序是否太过弱智了?!

GAME BAR

新游戏夜话

文/软体动物——汪 寅

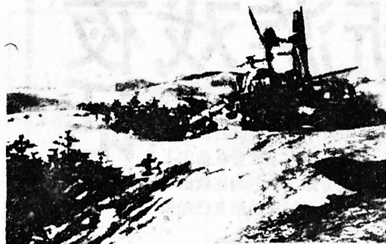
嗨,大家好,我是软体动物,(路边小朋友:快来看,这有一只蜗牛!!)不!不!不!不是那种软软的,粘粘的东西,而是整天泡在软件堆里,双手狂敲键盘的新型生物(听起来比较象是一种怪物)。好了,废话不多讲了,否则今后大家就会在杂志上见到署名为"骗稿费怪物"的人写的文章了。这次我为大家介绍二个近期比较值得一玩的游戏《钢铁雄师》,《鹿鼎记》。这二个游戏,对于一些造诣较深的朋友已经很熟悉了,但对有的朋友来说还是很新鲜的。

《钢铁雄师》

NOVA LOGIC公司,国内的玩家恐怕有点陌生。但这个公司93年推出的《COMANCHE:OVERKILL》(《超级卡曼契》)相信大家都玩过。该公司使用其获得专利的VOXEL SPACE技术使游戏者完全置身于一个虚拟的战斗空间中,驾驶当今最具破坏力的武装直升机AH—66。那种飞弹满天飞,通讯器大声呼叫,地面炮火一片的感觉令模拟驾驶迷们大呼过瘾。《COMANCHE》的热度未降,NOVA LOGIC的最新力作又疾速袭来,杀戳狂们不禁有些手忙脚乱。

《钢铁雄师》的光碟版约47兆,软盘版只有4张高密盘,需512K基本内存,2500K扩展内存。同大多数模拟驾驶游戏一样,《钢铁雄师》也支援多种摇杆。

《钢铁雄师》(以下简称《钢》)中的战争都是虚拟的,玩家可以操纵"MIA2""T80""M3""BMP2"这四种坦克去完成数十个不同难度的任务。而每个任务都可以通过战斗模式与战略模式来完成任务。战斗模式就是坐在坦克坐舱中驾驶坦克;而战略模式则是在战场地图上指挥每一辆坦克去打击



各自的目标。两种模式可以随时切换。以往的驾拟游戏玩家都是操纵一架飞机（或其它武器），而在《钢》中有时要指挥一支坦克部队去完成任务。在战略模式中，指挥这样一支部队是不难的，但在战斗模式中该怎么办呢？没关系，在战斗时只要按"TAB"键就可以随意操纵己方部队中的任意一部坦克（不包括被炸烂的）。也就是说你有可能一会儿坐在这部坦克中，一会儿又坐在另一部坦克中。

《钢》的操作是比较复杂的，键盘上大部分的键都要用上，鼠标也要满屏飞来飞去。在游戏操作手册上，光是键盘热键与图标（ICON）的介绍，就图文并茂地印了6页纸。本人经常是在战斗进入白热化时，慌张地翻手册找某一功能的热键是什么，等找到时发现自己已被敌人炸成漏勺了。

动画是《钢》光碟版与软盘版的最大差别。光碟版中有大约39兆的动画。动画全部由三维动画软件制作，虽然解晰度不是很高，但效果却极为逼真。片头、片尾，任务完成、失败都有不同的动画，甚至驾驶不同型号的坦克都有不同的动画。任务成功了是嚣张地追杀敌人坦克，失败了是一幅悲惨的样子。没有CD－ROM的朋友恐怕只好买张机票到现在世界上仗打得最热闹的地方去感受一下了。

《COMANCHE》刚发行时只有两大任务20个小任务，后来出了几个任务资料碟，扩展至十一个大任务110个小任务。如果不出所料的话，《钢》也会有任务碟发行的。

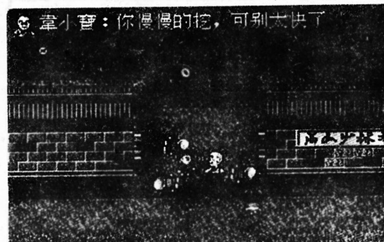
《鹿鼎记》

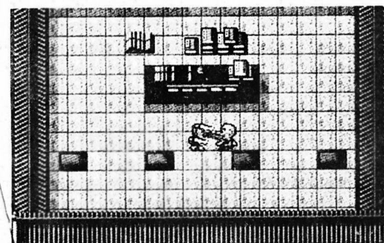
（以下简称《鹿》）

软体世界已推出了三部由金庸小说改编的游戏。去年底又推出了《鹿》。《鹿》大概在93年中便已经开始策划。但由于《鹿》不同于金庸其它的小说，主人公韦小宝根本不会什么武功，只会一些无聊的东西。所以无法作成类似《笑傲江湖》《倚天屠龙记》的游戏。本打算做成GAVG，甚至已经做完了一部分，但不知什么原因又推翻重做了。直到94年11月，历经18个月，才推出了现在的《鹿》。

由于发行日期一推再推，所以在国内便有了"《鹿》这个游戏有80多兆"的传闻。实际上《鹿》的软盘版与光碟版都只有26兆，是一个风格较怪的日式RPG游戏。

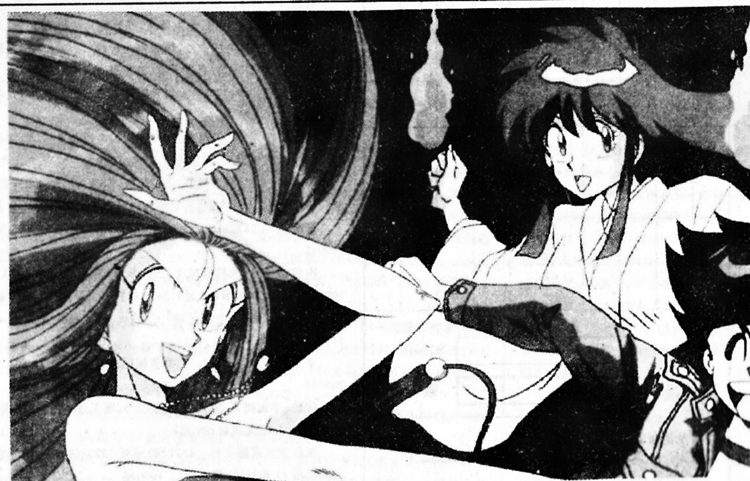
游戏中的人物全是Q版造型，不管好人坏





人，一律傻头傻脑。由于韦小宝是个非常鬼的人，所以《鹿》中韦小宝除了有对话，还有思想泡泡反映他的心理变化，而且他的小动作也很丰富，这一点有点类似超任游戏《LIVE A LIVE》中原始篇中的情况。说《鹿》比较怪，主要体现在战斗方面。第一、通常日式RPG的战斗都是随机出现的（除固定敌人外），而《鹿》中的战斗只有一小部分是随机的。虽然这样不容易产生反感，但对升级造成了一定的影响。第二，通常RPG中与固定敌人战斗都是只许胜不许败（当然也有剧情安排失败的），但《鹿》中有一大部分战斗剧情安排必须失败，反正韦小宝也不象能胜利的人。第三，韦小宝的功夫在战斗中对敌人的伤害极小，因此他只有借助旁门左道来陷害敌人。如撒石灰，只要敌人被石灰迷了眼，攻击力就会很夸张的变弱了。又如盗窃，在战斗的紧张时刻，韦小宝竟然经常跑到敌人身边偷几百两银子，真是要钱不要命。此外，游戏中还加入了赌骰子和韦小宝水中冒险（有点象超级玛丽的水中冒险），也都是该游戏的怪诞之处。

总体来讲，《鹿》没能让漫长期待的玩家感到惊喜，但也并没有让大家失望，仍是值得一玩的游戏。另外，《鹿》还有个副标题——《皇城争霸》。这也就意味着它还有续篇，让我们继续期待吧。



二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄"编辑部二手货市场"收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。

2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。

3. 尽量标出所有物品的价格。

4. 只对个人广告，商家恕不刊登。

5. 任何商业行为，恕不刊登。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

※苏佳　(021)5123048　上海杨浦区辽源四村48号402室　200092

出让：FC卡24人快打旋风（50—80元），3合1（忍者蛙、碟血上海滩、俄罗斯方块50—60元）。

※吴海勇　3284501　上海南市区小东门东刘家弄2号301室　200010

求购：世嘉磁碟机一台（16m、六键、双手柄）。MD卡饿狼传说Ⅰ、Ⅱ，三国志Ⅲ，24人快打旋风，格斗四人组，沙漠风暴Ⅰ Ⅱ。

※王建华　7721177转2089　北京起重机器厂部件车间　100022

转售：FC日本原版月风魔传（附说明书），荒野大镖客，四合一（魂斗罗Ⅰ，绿色兵团，热血硬派，恶魔城），快打四合一（快打九人，十二快打即快打传说，热血格斗传说，激龟Ⅰ），MD超忍Ⅱ，快打四人组。求购：忍者武雷（最好附说明书），三国志Ⅱ。

※张天明　6943302　上海普陀区子长路沪太新村77弄59号404室　200061

转售：MD空牙，闪电出击Ⅳ，007，闪电出击Ⅱ代，西洋封神榜，忍Ⅰ代，信长野望，音速小子2代，双截龙和战斧Ⅱ代，凯撒Ⅰ代，V型战斗机，异形风暴，宇宙战舰，ESWAT，兽王记。求购：SFC磁盘，美少女战士，超时空要塞，超任CD—Rom和CD卡。

※陈龙　5122113　上海虹口区975弄14号401室　200082

出售：4合1（快打旋风Ⅱ，雪山双侠，惑星戒密命，超人Ⅱ）100元。28合1（枪卡，80元），六合1（快打至尊，棋王，俄罗斯方块，超级玛丽，麻雀，小精灵）60元，烈火，战车狂侠，100元，8合1（60元，进口）。

※葛晓鹏　6951431　上海普陀区宜川二村81号104室　200061

转售：宇宙格斗王（九成新，60元），魔王连狮子（七成新，45元），伊苏国Ⅱ（九成新，85元）

※耿建成或陈立恒　4371420或呼1278251144　北京朝阳区酒仙桥11街坊21楼21号　100016

求购：世嘉磁碟机一台，内存以16M为好，并有扩展。转售：SEGA卡，米老鼠与唐老鸭，七喜，激龟，日落骑士，街霸12人，火焰足球、大战略Ⅱ，铁甲万能侠。

※张克寒　北京朝内北小街8号　100010

求购：超级任天堂（带两手柄，电源，无损），世嘉拳击王，超忍1，生命危机战，宇宙格斗。

※汪云飞　3214020呼137　上海柘树浦路471弄3号405室　200082

出让：原装FC黑见八犬记，英雄列传，荆柯刺秦王（中文版）。求购：任天堂液晶插卡，FC-手掌机及卡。

※叶林　6776573　北京鼓楼北罗鼓巷99号　100009

转售：四合一（侏罗纪公园，米老鼠，怪鸭历险记，黑猫警长，120元，九成新），四合一（快打4人，忍者龙剑传Ⅱ，忍者神龟Ⅱ，双截龙Ⅱ，100元，八成新），四合一（街霸四人，猫和老鼠，雪山兄弟，斧王可调版调无敌，80元）。

※梁堃　(01)2252211转219　新街口外小西天甲25号塔楼1510　100088

求购：MD三国志Ⅱ（150—230元）。转售或交换：MD太平记，FC三国志Ⅱ—赤壁之战，四合一（踢王，外星战将，魔鬼总动员，双截龙Ⅱ），13合一（九人街霸，花式撞球，魂斗罗，龙牙），各100—130元。

※吴斌　6631307　上海共和新路555弄5号705室　200071

交换：超任博士磁碟游戏，本人有60余种磁碟游戏。希望能和有超任博士机的玩友交换游戏，不收任何费用。出让：世嘉一台，世嘉单卡，街霸，圣骑士战记，忍Ⅱ，格斗四人组。

※陈笠　2174167　上海泰兴路703弄202号　200041

求购：MEGA—CD机一台或SEGA磁碟机一台（要求附件无缺），超级任天堂也可。

※黄悦炜　4367079　上海市徐汇区漕泾一村4号503室　200233

转售：FC卡：四合1（龙之忍者，DJ男孩，乌兹冲锋枪二代，突击虎，95元），四合一（斧王，兔宝宝，蒙面人，双截龙四代，95元），勇者斗恶龙一代（附说明，九成新），龙珠三代（100元）。

※李军　上海市通州路391号501室　200080

出让或交换：FC卡：街霸9人，5人海湾空战4合一，冲破火网Ⅱ，大决战，捍卫战士4合一，捍卫战士Ⅱ，围棋，踢王4合一，三国志Ⅱ，吞食天地Ⅰ、Ⅱ。MD卡：金杯足球，战斧Ⅱ。求购或欲换：MD、银河英雄传说。

※张钟　3271900　上海南昌路36弄9号　200020

征求：任天堂卡：诸葛孔明传Ⅰ（带说明书，九成新，100元）。

※汪维能　上海市化学工业学校　200333

出售：FC卡：四合一（魔鬼总动员，踢王，外星战将，双截龙Ⅱ，95元），4合1（空中魂斗罗，脱狱，革命战士，野狼，80元），八合一（魂斗罗，怒，特殊部队，沙罗曼蛇，赤色要塞，花式撞球，荒野大镖客，西游记，75元）。另有TM900Ⅱ8位游戏机一部（兼容性好，控制柄完好145元），一并购买，价格稍降。

※胡旭冬　(021)2197865　上海市安顺路181弄35号203室　200051

转售：FC卡：三国志Ⅱ—霸王的大陆（有说明书，100元），九人街霸（50元），四合一（小白兔、蒙面人、战斧、双截龙，100元）。MD卡：光明力量Ⅱ（SHINING FORCE Ⅱ，有说明书，九成新，250—280元）。

※贺炯　5469105　上海虹口区唐山路599弄40号　200082

转售：FC卡，4合1（顽皮狗，通天兔宝宝，烈火、三目童子），3合1（成龙之龙，忍者神龟Ⅱ，机械战警Ⅱ），诸葛孔明传，三国志Ⅰ（KOEI）。

※徐鹏　2183064　北京钢铁研究总院中间厂

出让：SEGA卡：米老鼠和唐老鸭（70元），格斗四人组Ⅱ（130元），征求：SEGA卡米格—29（又名激光模拟战，120—140元）。

※刁启德　北京石景山区模式口北里10栋1门302　100041

求购：FC卡：三国志Ⅱ—霸王的大陆，热血格斗传说。世嘉卡：光明与黑暗Ⅱ。转售：11合1球类专辑（90元），风速小子和格斗二人组二合一（70元），均全新，交换亦可。

※杜宏宇　2045533呼1270　北京市西城区新文化街40号501室　100031

出让：世嘉机（九成新，双手柄六按键500元）；忍者武雷传（原装卡），光明与黑暗Ⅱ，阿拉丁，三国志—乱世群英，战场的狼Ⅱ，究极麻雀，机器警察对未来战士（均为新卡，按市价5—8折出售）

※汪威　8093366呼5806　北京东城中中街94号　100027

转售：世嘉五代游戏机一台（九成新，550元，有连发手柄）。世嘉卡：我的邻居都是鬼（全新，90元），唐老鸭（60元），大战略Ⅱ代（带电池，原版说明书，120元），武士道（全新，160元），丛林作战（全新，140元）。

※唐炯　上海长宁区法华镇路仪表大楼8号101　200052

转售：世嘉卡：二合一（机动警察，四天明王），二合一（女子摔角，翼人），二合一（异形风暴，战斧），二合一（宇宙达人，世界末日），各九十元，另有二合一（饿狼传说，连狮子）与李小龙，各120元。转售：任天堂四合一（踢王，魔法总动员等），三十四合一（空中魂斗罗，沙罗曼蛇等），街霸二十人、十八人单卡各九十元。

※刘冬　7716655—290　北京朝阳区农光里14楼1门105—106号　100022

求购：勇者斗恶龙系列，七龙珠外传。转售：任天堂卡：英雄列传，斧王（上两盘皆为日本原版卡，随卡赠送自编攻略密技），四合一（雪山兄弟，惑星戒严令，魔鬼终结者Ⅱ，快打旋风）。

※沈恺宇　4736143　上海市安福路233号5室　200031

转售：世嘉卡：时空翼变（原装，100元），修罗之门（原装），光明与黑暗Ⅰ，梦幻模拟战，二合一（美国队长，世界末日），（以上80元），冬季奥运会（40元），打斗七龙珠（100元）。

※赵扬　4674931—554　北京市朝阳区北三里屯南30楼1单元503号　100027

出让：FC卡：三合1（忍者神龟二代，赤影战士，蝙蝠侠，八成新，100元），三十二合一（八成新，70元），希特勒复活（九

成新，150元），超强魂斗罗3合1（二代，八成新，80元），究极（7成新，50元）。

※王凯 6842529—503 北京海淀区车道沟8号院3号楼 100081

求购：MD街霸二代，究极麻雀，光明与黑暗Ⅱ，世嘉磁碟机，超级任天堂；交换或转售：MD饿狼传说，空牙，4合一（格斗三人组，武装雄鹰，快打拳头，空战克星），天使之翼，战斧Ⅰ，异形风暴。

※王渊 6057852 北京市西黄城根南街九号三门1号 100032

转售：SB—286小霸王中英文电脑学习机一台（九成新，200元）。

※王朔 5005452 北京朝阳区团结湖北四条十一楼1门202室 100026

交换：霸王大陆（八成新，带电池，外壳有些损坏，但卡芯决没有任何故障），欲换吞食天地，天舞三国。现有：MD卡格斗三人组，生物大战，交换、求购均可。

※李礼 4273865 北京朝阳区和平里八区十九楼四单元603 100013

交换现有四合一（魂斗罗，沙罗曼蛇，赤色要塞，绿色兵团），三合一（激龟忍者传Ⅰ、Ⅱ，松鼠大战Ⅰ），欲换迷宫组曲和不动明王传。转售：二盘四合一（街霸三人组怪鸭历险记，松鼠大战Ⅱ，飞龙战士Ⅱ），鳄鱼先生，洛克人五代，机械战警Ⅳ，脱狱（价格面谈）。

※路申 8211133—123 北京西城161中学初三(3)班 100031

转售：FC卡：三国志—霸王的大陆（80元），赌神（80元），4合1（三国志—中原之霸者，太空战士Ⅱ，勇者斗恶龙Ⅲ，吞食天地，180元）。

※米守春 天津市大港油田三中高中 300280

出售：一台500元中英文电脑学习机（配八合一五笔字型卡带游戏机，十成新），64合一（60元），天津新引进可重复录制游戏节目的卡，全新（八位机150元，十六位机180元，可录制游戏上千种），可重复录制上百回，全新世嘉机830元（六键连单发），光线枪一枝50元既售。

※屠玉峰 3218906 上海市黄浦区维坊二村93号504室

求购：六个按钮的世嘉五代游戏机一台（400元—500元）。转售：4合1（烈火，超星惑战记，踢王，捍卫战士，九成新，80元），12合1（魂斗罗六代，九人快打，奥特曼等，九成新，120元），33合1（双截龙3代，赤影战士，魂斗罗2代，冒险岛，坦克等，七成新，80元），另有游戏机一台170元。交换：三合1（勇者三、四代和三国志二代），赌神。

※陈国辉 3744039 上海市黄陂南路710弄46号 200025

转售：SEGA卡：三国志Ⅲ（九成新，电池足（新换）200—230元），三国志Ⅰ、Ⅱ（九成新，电池足，200—230元），94足球（九成新，60元），AFTER BURNER Ⅱ，TOP GON Ⅱ（40元）。

※赵灏钦 2415798 上海市长宁区长宁路1999弄24号

求购：女神转生Ⅱ，神剑除魔传Ⅰ、Ⅲ，最终幻想Ⅴ、Ⅱ、Ⅲ，交换/转售：：七龙珠Ⅱ、Ⅲ二合一，三国志—霸王的大陆（九成新，带电池）。

※陈城 (021)8810054 上海市浦东南泉路1300弄26号401室 200127

出售：FC卡：三国志（光荣）、霸王的大陆、大战略、诸葛孔明传（均备有电池，说明书，70—100元）。求购：MD卡：三国志Ⅲ（150元）、贝利足球（110元）。

※贾楠 3467231—322 北京海淀区羊坊店17号8栋3门22号 100038

交换：赌神四合一换一盘特种部队(G.I.JOE)，热血新纪录，烈火Ⅱ，九人街霸四合一。出让：三人格斗组，卡洛夫，机器猫，二十人街霸四合一或特种部队(G.I.JOE)，热血新纪录，烈火Ⅱ，九人街霸，四合一价格每盘150元。求购三国志Ⅱ（80元）。

※崔长征 9747051或9741079 北京中房昌平公司二部 102200

转售：世嘉卡：格斗四人组一代（150元）、三代（210元），真人快打（140元），新街龙（00元），战斧一代（45元）、三代（90元），兽王记一代（45元），战场之狼二代（70元），二合一（异形风暴，世界末日，90元），七龙珠Z（140元），忍者神龟（85元）。交换：武士道、超任机、快打至尊、笑傲江湖等PC软盘（购买也可）。

※索雷 3023688 北京市宣武区永安路20楼2单元10号 100050

转售：IBM PC游戏：俄罗斯方块，高尔夫俱乐部，大富翁，风林三侠之金箭使者，三国志Ⅰ，三国志之武将争霸，三国志外传，欧陆战线，西游记，苍狼白鹿之元朝密交，最后武力，象棋，南宋英列传，富甲天下，轩辕剑Ⅰ Ⅱ，鲛鲛鲛。（最好面议），交换：没有的PC游戏。

※陈乐敏 (021)3214109 上海市江西46路62号 200085

：转售：龙虎拳（65元），台湾版电子游戏娱乐杂志（120期至138期，30至35元）。MD的光线枪（主枪＋神枪特警，200元），MD单发三键手柄一只（15元）。

※张文俊 5207217 苏州市养蚕里新村72幢301室

交换：机甲之梦。出让：异域奇兵，快打至尊，十二人快打旋风，犯罪浪潮，倚天屠龙记，武状元黄飞鸿，美少女战士，魔影哈雷，波斯王子2代—影子与火，轩辕剑Ⅱ。求购：失落的封印。以上均为IBM PC电脑游戏。

※黄世辉 4633815找黄世瑾转达 北京市东城区针线胡同16号 100007

转售：台湾产SEGA机一台（包括主机一台，电源一个，射频输出线一根，AV线一根，手柄两个，有单发、连发键，570元）。另有SEGA六键手柄两个，有A、B、C、X、Y、Z键（每个45元）。

※顾锃 4219482 北京东城区和平里七区13楼4单元6号 100013

转售：任天堂卡：吞食天地Ⅱ（带电池，80元），三国志Ⅰ（带电池，90元），尼罗河惨案（密西西比杀人事件，全新日本原装，50元），四合一（天使之翼Ⅰ，罗马竞技场，机械战警4，洛克人5，50元），热血物语（50元），求购：天使之翼Ⅱ、世嘉卡三国志Ⅰ＋Ⅱ（全新带说明书，180元）。

※牟善江 2531437 上海市静安区万航渡路65号

转售：PC卡：七龙珠Ⅱ＋Ⅲ二合一（80元），帝国战机（35元），九人街霸（80元），魔法总动员（30元），斧王（30元），围棋（35元），三国志动作版—赤壁之战（180元），世嘉卡：变形金刚（80元），战斧Ⅱ代（30元），三国志Ⅲ代（九成新，250元）。

※陈元、徐源 (01)6842244 北京海淀区翠微路21号4楼3门3层 100036

求购：原版超玛Ⅲ，复活，统一天下，三国Ⅲ，大航海，武雷，战斧Ⅱ合卡，太平记，超忍Ⅱ。

※龚天峰 上海市浦东新区六里艾西村孙家宅124号 200127

转售：世嘉卡：三国志列传，忍者武雷传说，信长之野望，梦幻模拟战，光明与黑暗Ⅰ（七成新，各60元，均可记录）。求购：世嘉卡：三国志Ⅲ（250—280元），FC：圣火列传（120—150元）。交换：水浒。

※陈剑蔚 (021)2438351 上海市普陀区曹杨四村254号105室 200062

转售：MD：格斗三人组与快打拳头二合一（150元）。求购：MD阿拉丁。

※柳文杰 北京市密云县不老屯镇黄土坎村 101516

转售：智力宝WH—328Ⅱ（200元），三国志—赤壁之战（160元），麻雀俱乐部（80元，以上两卡全新），四合一（超人、禁毒卫士，印第安那州牛仔，烈火Ⅱ，九成新，150元），三合一（魂斗罗Ⅱ，双截龙Ⅱ，激鬼忍者Ⅱ，八成新，140元）。

※李漠 4234411—493 北京市朝阳区惠新西里1区6号楼8单元603

转售：胜天游戏机一台（八成新，300元），64合一，七合一，四合一（约230元）。交换：乱世群英和三国Ⅱ二合一。欲换：三国Ⅲ或龙之战士或忍者武雷传和诸葛孔明传。

※杨帆 北京丰台区南孔庄子18号或寄丰台第三中学 100071

转售：世嘉机一台（带一对摇杆，一付耳塞机，有ABC的单发连发，500元）。求购：《GAME集中营》第一期两本或三本（两本出价10元，三本出价15元，要求无损，全新）。

※高晓星 北京市石景山区新古城小学李秀梅转 100043

转售：全新超强八合一（绿色兵团，虹岛1994，热血硬派，翼人，恶魔城，魔界村，神鹰一号，100元），二合一金卡（格斗三人组，风速小子，全新，70元），93年11合一球类专辑（足球、篮球、排球、高尔夫球、网球、乒乓球、保龄球、棒球等等，全新，100元）。求购：六按钮世嘉机一台（无损，300元左右）。

※吴敬 5001466 北京华新发展公司 100022

出让：七龙珠Ⅱ Ⅲ代合一（100元左右），野狼突击队（50元），十人街霸（50元）。

※顾青华 9529852—411 上海市嘉定区硅酸盐研究所中试基地BGO组 201800

出让：，原装（日本）CD二代一台，原装CD片—《梦见馆物语》一片。世嘉卡：信长之野望，三国志Ⅲ・超音鼠Ⅰ，鬼屋人Ⅲ，礁礁礁，异形风暴，超级忍Ⅱ，大航海时代，梦幻模拟战，光明力量Ⅱ(SHINING FORCE)，12人街霸，BARE KNUCRLE Ⅱ，赌神双六。

※杨绘国 3770337 上海市南市区中山南路张家轮113号乙室 200011

轮售：任天堂卡：圣火列传（附说明书，50元），二十一合一（包括双截龙Ⅱ，魂斗罗Ⅱ，脱狱Ⅱ，超级玛利，50元）。交换：同上，希望换取七龙珠Ⅲ Ⅳ二合一和旧金手指。

※刘浩东 北京市朝阳区工大附中高二(3)班 100022

出让：FC卡：赌神（130元），霸王大陆（120元），希魔复活（85元），星空战记（80元），魔界村（40元），水中魂斗罗（65元），沙罗曼蛇（35元）。求购：FC卡：中文版《吞食天地》，七龙珠外传，大战略。

※林松 北京市西城区前海南沿3号 100009

转售：世喜游戏卡：三国志列传（九成新，配有卡盒与说明书，共135元），七龙珠——武勇烈传（十成新，配有卡盒，价格125元）。请来信，最好当面交割。

※王起岳 8530667 北京市海淀区复兴路甲1号4—1—15 100038

出售：世嘉卡：三国志Ⅲ（240元），街霸Ⅱ（200元），龙虎拳，二合一（恶狼传说，兔宝贝），二合一（美国英雄，城市战争），四合一（宇宙格斗王，蜘蛛人，双截龙，魔王连狮子，120元），朱罗纪公园，追踪Ⅱ，三人格斗组Ⅱ，梦幻模拟战（各100元），万兽之王（130元），战斧（35元）。

※张亮 2025566呼6002 北京市东城区遂安伯胡同48号 100005

转售：120合1（魂斗罗Ⅰ，沙罗曼蛇等），15合1，忍者龟Ⅰ，Ⅱ，究极虎，霹雳神兵，魂斗罗Ⅱ。求购：MD卡：NBA职业篮球，街头霸王Ⅱ。

※李晓辉 4919131—2153 北京市朝阳区安贞西里3区6号楼4门1002房 100029

转售：名流世嘉机一台，配双手柄。配卡：大战略，太平记（原装），异形Ⅲ，战场狼Ⅱ，二合一（杰克逊、鲛鲛鲛），乱世群英，三国志Ⅲ或四人格斗组。（共一千元）。

※吴昱 8417788—573 北京海淀区白堆子外国语师范学院 100037

出让：FC卡：8in1（超级飞狼，花丸忍者，激龟，电击阿邦，野战雄狮，怒Ⅲ，超异形复活，柯纳米奥运会），火之鸟，台球，原装附说明书卡：惑星戒严令，都市行者，紫禁城，（原装卡均九成新），SEGA卡乱世群英（价格30—120元）。交换：以上卡换龙珠外传。求购：龙珠外传。出让：日本原版游戏资料。

※关维 4078208 北京东直门北官厅4号1008 100007

转售：FC卡：中文版赌神，九人街霸，中东战争，三合一（中东战争，激龟Ⅱ，双截龙Ⅲ，价格面议）。

※张然 4674931转241 北京市朝阳区北三里屯南40楼（新15楼）2单元12号 100027

转售：科学怪人四合一（120元），原装鳄鱼先生（附说明书80元），热血四合一（100元），侏罗纪公园四合一（80元），三目童子四合一（100元），空中魂斗罗七合一（80元），七龙珠Ⅲ、Ⅳ代二合一（100元），台湾生产2600型游戏机一台（附卡五盘，200元）。

※高辰 6032089 北京西城区羊房胡同甲6号 100009

转售或交换：圣火列传，三国志Ⅱ霸王的大陆，勇士们，二盘四合一强卡。

※邵亮 上海市法华镇路878弄1号403室 200052

转售：任天堂卡：64合1（日本原装，有外盒，无重复），8合1（捍卫战士等有外盒），老四合一和神龟、空魂三合一强卡，单卡：四人街霸，三国志（八成新，光荣），希魔复活。金字塔学习机及小型手掌机（八成新）和各种电玩书刊十余本。

日本 GAME 界面面观(一)

年末商战

本刊驻东京特约记者:常春

在日本,每到年底,各大游戏厂商之间就会展开一场激烈的商品推销战,以求在本年度有一个好的收场。九四年也不例外。虽然那一场由于各次世代机的加入而异常白炽化的角斗已随新年的钟声敲响而暂告一段落,但其战果想必是每个玩友都想知道的吧?

以"土星人制造的游戏机地球新发卖"作为广告内容的 SEGA SATURN 在 11 月 22 日发售当天,库存 17 万台即被疯抢一空,使得各零售店高挂免战牌。与其同时推出的 soft 中,最热门的"VR 战士"也随即和对战用手柄,VR 操纵杆一起,消声匿迹,变成了只闻其声不见其影的"神物"。笔者幸亏那天起了一个大早,才如愿以偿地搬回 SATURN 和 VR 战士。要不然到现在还得跟那些"不幸儿"一样,整天可怜兮兮地徘徊在店门口问老板:"SEGA SATURN 什么时"进货?"凭着"土星人的力量",SATURN 到年底为止共卖出 40 万台,荣居榜首。

晚它二个星期的 SONY Playstation 在 12 月 3 日初卖日也是盛况空前。玩友们早早在店门口排起长队,库存的 10 万台和 SATURN 一样,当天就被瓜分而光。为此 SONY. 星夜赶制,终于在年底前上市了 20 万台,但还是不能满足需要。而 SONY 方面则因为制造过急,现在面临着集成电路供应断档的危险。

再看 NEC 的 PC-FX,可以说是劫数重重。原定于黄道吉日 12 月 9 日发卖的 PC-FX,在发卖之前,因机器说明书上的印刷错误紧急将日期推迟到 12 月 23 日(当今日本天皇生日)。可是天皇的威福也没有给 PC-FX,带来多少好运,23 日那天,PC-FX 的柜台前冷冷清清,偶尔有人光顾也只是随便看几眼便匆匆而去。不知是都忙于圣诞节的准备无暇顾及还是被结城晶的倒身搜腿搜去了魂,到年底 PC-FX 共出厂 7 万台,卖出去的只有其中的 4 成左右,可谓惨败。真是几家欢喜几家愁。

号称次世代机的先锋松下 3DO REAL,从发卖初起销路一直平平。但总算在年底凭着新推出的廉价的 3DO REAL Ⅱ 和热门 Soft《Super Street Fighter Ⅱ X》完成了松下公司的"年内日本国内 30 万台"的目标。

而对于次世代机反应迟钝的任天堂则处于苦战之中。它为了迎战次世代机推出的第一弹 SFC 用软件《大金刚》(里面运用最新的 3D CG Animation 技术使得 GAME 画面的美丽程度可以和次世代机相比。见第二期彩页)只卖出了 140 万只,只有出厂数的一半多一点。同时,在各零售店的统计报告中,任天堂用软件的销售额平均比去年同期下降了 10%以上。不用说也知道这 10%当然,是进了那些散发了五色光环的 CD-ROM 中了。

现在新年已经迎来,在惯例的 3 月份春季商战中,各公司必然又得拼个你死我活。自然最受益的还是我们玩友喽!哥们儿,等着瞧热闹吧!

格斗进行曲 SNK	格斗界的准(?)盟主 SNK 又有新作推出啦!这就是长期被新闻界炒得极热的"格斗进行曲"里面自然不脱俗套地设计了一批热血男儿汉,引人注目的是"世界英雄"的明星——忍者风魔也加入了战团。
凯撒之拳 TAITO	泰托在这场格斗热潮中也不甘落后地推出了它的"凯撒之拳",游戏操作性一般,但其价值在于人物造型、打斗及特写画面都是由著名插画家结城信辉设计,极为漂亮。
恶魔战士 CAP-COM	CAPCOM 做为格斗界老大哥,在 SF Ⅱ 的狂飚之后又推出一款力作即"恶魔战士"(一译吸血鬼战士),其中所有的 战士角色均系魔族、妖精、恶灵……在怪诞恐怖的气氛下对战,必杀技也是花样繁多。CAPCOM 迷们,若见到此作品千万不要错过噢。
真·侍魂 SNK	侍魂的第二作,在国内的迷家也不算少了。除前作的塔姆·塔姆换成了其妹妹,带猴子的女孩恰姆·恰姆;又新增了三位角色,其中还有霸王丸的师傅花讽院和狆,及霸王丸走入邪道的同门师兄牙神幻十郎。加入了前后滚翻,卧倒等许多新的动作要素。
摔角霸王·对战版 CAP-COM	曾广受玩家青睐,由 CAPCOM 制作的摔角名片《摔角霸王》,终于宣布要推出续作了。不过不同的是这次完全是侧视的对战格斗节目,前作中的人物估计多数会出场,至于是否出现新选手及角色数仍未决定。

海外采风

街机新作

文/索冰

1 侍魂 (SNK)

ARC/3DO/SFC/MD/GB/GG

霸王丸	
奥义旋风烈斩	↓↘→·斩
奥义弧月斩	→↙↓↘·斩

桔右京	
秘剑回锋斩	↓↙←·斩
秘剑落燕斩	(跳跃中)↙↓↘→·斩

柳生十兵卫	
二角罗刀	→↓↘·斩
喝咄水月刀	↓↘→·斩
八相发破	斩连打

娜可露露	
冲刺滑行	←↙↓·斩
冲刺上升	↓↘→·斩
鹰打击	→↘↓↙←·斩
鹰吊挂	↓↙←·轻腿
下方冲刺	(鹰吊挂中)·斩
回转劈杀	(鹰吊挂中)↓或↘→·斩

服部半藏	
烈风手里剑	↓↘→·斩
忍法胧天舞	→↘↓↙←·中斩+中腿
慧星落	(接近时)→↓↘·腿
忍法影分身	→←↙↓↘·任意键
忍法爆炎龙	←(集气)→·斩
忍法胧地斩	中斩+中腿按住并承受攻击

王 虎	
气功爆转法	↓↙←·斩
气功旋风斩	→↓↘·斩

夏洛特	
剑冲刺	斩连打
破空剑	↙↓↘·斩

千两狂死郎	
跳尾狮子	↓↙←·腿
回斩曲舞	→↙↓↘·斩
火炎曲舞	↙↓↘→·斩
血烟曲轮	(跳跃中)↓·重斩
风裂扇	↓↙←·斩

不知火幻庵	
毒吹雪	↓↘→·斩
肉弹攻击	→↓↘·斩

加尔福特	
陨石摔投	(接近时)→↓↘·腿
电光镖	↓↘→·斩
忍犬突击	↓↙←·斩
影 COPY	→←↙↓↘·任意键
反击刺杀	中斩+中腿接住并承受攻击
空中斩杀	→↘↓↙←·中斩+中腿
忍犬攻击	↓↙←·腿

塔木塔木	
骷髅弹	↓↘→·斩
轮转脚	↓↙←·腿
风轮杀	←(集气)→·斩
火爆弹	→↘↓↙←·斩

天草四郎时贞	
怨狱死灵斩	↓↙←·斩
灵幻转移	↓↘→·斩或腿
暗转入灭杀	(三角反弹跳中)·斩
暗雷破	中斩+中腿

地 震	
重磅突袭	(跳跃中)↓·腿连打
狂风斩	斩连打

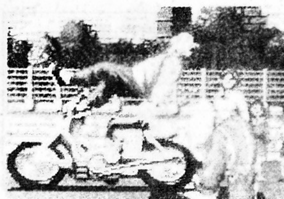
共通技:
→→前方向冲刺
←←快速退行

2 饿狼特别篇 (SNK)

ARC/MD-CD/SFC/FC-E/GG

TERRY 特利	
能量波	↓↘←·拳
火焰拳	↓↙←·拳
碎石踢	↓↙←↖·腿
袭冲踢	↓(集气)↑·拳
超必杀能量喷泉	↓↙←↙→·轻腿+重拳

ANDY 安迪	
斩影拳	↙(集气)→·拳
升龙弹	↓↘→·拳
空破弹	↙(集气)↗·腿
飞翔拳	↓↙←·拳
超必杀超烈破弹	↓(集气)↘→·轻腿+重腿



JOE 乔·东丈	
龙卷风	←↙↓↘→·拳
猛虎膝撞	↓↘→↗·腿
爆烈拳	拳键连打
电光踢	↙(集气)↗·腿
超必杀死亡旋风	→←↙↓↘·轻腿+重拳

BEAR 大熊	
身体冲撞	↙(集气)→·拳
碎骨踢	按住重腿集气五秒以上再放开
炸弹摔投	→←↓↑·重拳
超必杀火炎攻击	→↘↓↙←·轻腿+重拳

JUBEI 山田十平卫	
烧饼手里剑	←(集气)→·拳
前冲二本背负	←(集气)→·腿
大贯落	(靠近时)↓(集气)↑·拳
灵猫摔	(靠近时)→↙↓↘←·重拳
超必杀炸弹摔落	↙(集气)↓↘·轻腿+重拳

CHENG 陈先生	
气雷炮	↓↘→·拳
破岩激	←(集气)→·腿
大太鼓腹打	↓(集气)↑·拳
超必杀爆雷炮	↙(集气)↓↘→·轻腿+重拳

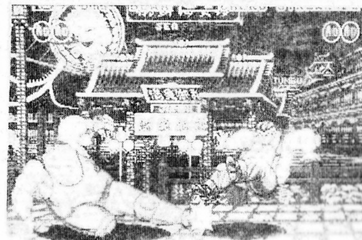
KIM 金加藩	
飞燕斩	↓(集气)↑·腿
半月斩	↓↙←·腿
飞翔脚	(跳跃中)↓·腿
超必杀凤[illegible]	↓↙←↙→·轻腿+重腿

MAI 不知火舞	
龙炎舞	↓↙←·拳
花蝶扇	↓↘→·拳
忍蜂刺	←↙↓↘→·腿
飞鼠之舞	↓(集气)↑·拳
超必杀忍蜂	→↙→·轻腿+重拳

DUCK 达克	
回转滚击	←(集气)→·拳
膝盖突击	↓↙←·腿
朋克火箭踢	↓↘→↗·腿
快速连打	→←→·重拳
铲踢	↘·重腿
超必杀死亡霹雳舞	←↙↓↘→↗↓·轻腿+重拳

TUNG 唐辅龙	
箭疾步	↓↙←·拳
击放波	重拳连打
烈干脚	(靠近时)↙(集气)↗·腿
冲波	↙(集气)→·拳
超必杀旋风刚拳	→↘↓↑·轻腿+重拳

BILLY 比利	
中段三节棍	←(集气)→·拳
对空三节棍	↙(集气)↗·拳
旋风棍	拳键连打
强袭飞翔棍	↙↓↘→·拳
超必杀火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←↖·轻拳+重拳



AXEL 阿克赛尔	
拳击台风	↓↘→・拳
拳击炸弹	↙(集气)→・拳
拳击之舞	拳连打
超必杀重磅轰炸	←→↘↓↙↗・轻腿+重拳

LAURENCE 劳伦斯	
剑点刺	←↙↓↘→・拳
天神之箭	←(集气)→腿
血色披风	↓(集气)↑・重拳
超必杀闪光剑	↘←↙↓↘→↙→・轻腿+重腿

GEESE 吉斯	
烈风拳	↓↘→・拳
疾风拳	(跳跃中)↓↙←・拳
当身绞摔	(对手飞击或进攻时)←↙↓↘→↗・腿
超必杀狱葬波	↙→↘↓↙←↘・轻腿+重拳

共通技：回避攻击，当对手进击，自己进入防御状态而尚未接触时快速输入前+轻拳，即上半身完全处于无敌状态的回避攻击。

退行：←←

KRAUSRE 克劳撒	
上段火光弹	↓↙←・拳
下段火光弹	↓↙←・腿
石斧踢	↓↘→・腿
空擒摔投	←↙↓↘→↗・拳
超必杀帝王波动拳	←(集气)↗・轻拳+重拳

RYO 良・坂崎	
虎煌拳	↓↘→・拳
虎砲	→↓↘・拳
飞炎疾风脚	↙(集气)→・腿
斩烈拳	重拳连打
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・重拳
超必杀龙虎乱舞	↓↙←↙→・轻腿+重腿

使用良的方法：

街机版必须完美爆机(打倒良)一次后于演示画面输入"↑←↓→↑A↑→↓←↑C"指令。

家用机 NEO・GEO 版同上。SFC 版在厂商(TAKARA)画面时输入↓↘→↘↓↙←・X "饿狼传说"四字变蓝即成功。

△超必杀技只限于重伤时使用。

3 龙虎之拳 2 (SNK)

ARC/SFC/PC-E

RYO 坂崎良	
虎煌拳	↓↘→・拳
空中虎煌拳	(跳跃中)↓↘→・拳或脚
飞炎疾风脚	↙→・脚
斩烈拳	→←→・拳
虎砲	→↓↘・拳
连舞拳	↓↙←・拳
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・拳
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←・摔

ROBOT 罗伯特	
龙击拳	↓↘→・拳
飞炎疾风脚	↙→・脚
幻影脚	→←→・脚
龙牙	→↓↘・拳
飞炎龙神脚	(跳跃中)↓↙←・脚
连舞拳	↓↙←・拳
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・拳
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←・摔

YURI 百合	
虎煌拳	↓↘→・拳
碎破	↓↙←・拳
百烈掌击	→←→・拳
雷煌拳	(跳跃中)↓↘→・脚
燕舞脚	↓↙←・脚
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→・拳
飞燕凤凰脚	→←→↘↓↙←・摔+脚

TAGAMA 塔加马	
虎煌拳	↓↘→・拳
飞燕疾风脚	↙→・脚
斩烈拳	→←→・拳
翔乱脚	→↘↓↘←・脚
鬼神击	↓↙←・拳
霸王至高拳	→←↙↓↘→・拳
龙虎乱舞	↓↘→←→・摔+拳

TIMZAN 铁木真	
蒙古龙卷击	←↙↓↘→・拳
蒙古气弹壁	↓↘→・拳
蒙古连击拳	↓↙←・拳
蒙古车轮投	(接近时)→↘↓↙←・脚
蒙古雷击拳	(接近时)→↘↓↙←・拳
蒙古波碎弹	←→←↙↓↘→・拳
蒙古天武乱破	↓↙←→↘↓・摔+拳

JACK 杰克	
极重拳	↓↘→・拳
飞弹踢	↙↗・脚
野熊头锤	→←→・脚
炸弹拳	→←→・拳
爆弹舞	↓↙←・拳
超重压打击	←→↘↓↙←・脚
超重压螺旋	→↘↓↙←・拳

KING 京	
脚功气合弹	↓↘→・脚
闪裂踢	→←→・脚
弧月后翻	↓↑・脚
猛袭脚	↓↙←・脚
倍速气合脚	→←→↘↓・脚
飞舞猛袭脚	←→↘↓↙・摔+脚

MICKY 米奇	
燃烧上勾拳	↓↘→・拳
勾拳裂地波	↓↘→・脚
闪光直拳	↓↙←・脚
螺旋上勾拳	↓↑・拳
组合连击拳	↓↙←・拳(或拳+摔)
超螺旋正击拳	→←↙↓↘→・拳
爆炸闪光拳	↓↙←↙↓・拳

LEE 李白龙	
铁爪攻击	↓↘→・拳
百烈拳	→←→・拳
华中鹰爪击	↓↑・拳
华中野猿杀	↓↙←・拳
真空回转爪	→←↙↓↘→・拳
华中飞猿爪	↓↙←↙↓↘→・拳

EIJI 如月影二	
气孔炮	↓↘→・拳
流影阵	↓↑・拳
天马脚	↙→・脚
霞光斩	↓↙←・拳

骨破斩	→←→・拳
如月流连舞	↓↙←・脚
斩铁波	↓↘→↘↓↙←・拳
斩铁螳螂拳	←↙↓↘→↘↓・脚

JOAN 乔

能量炮	↓↘→・拳
飞翔强袭	↓↙←・拳
轰炸强踢	↓↑・脚
机械化踢打	↓↙←・脚
超能量弹	→←↙↓↘→・拳
超能光子炮	→←↘↓↙→・摔＋脚

使用吉斯的方法：(只限于 SFC 版，对战模式)
在厂商画面出现时输入吉斯的超必杀技指令"↘←↙↓↘→↙・Y"若 SAURUS 商标开始旋转则表示成功(当时 GEESE 年仅 26 岁，真年轻)。

MR. BIG

火焰突进	↓↘→・脚
飞行攻击	←↙↓↘→・拳
短棒击打	↙→・拳
强势连击棍术	←↙↓↘→←・脚
雷电波	←↙↓↘→←・拳
致命打击	(接近时)↓↘→↘↓↙←・拳

GEESE 吉斯

烈风拳	↓↙←・拳
飞翔日轮斩	↓↘→・拳
超能爆烈拳	↓↘→・脚
雷光狱葬拳	↘←↙↓↘→↙・摔＋脚
(若对手在身边时也可以使用摔＋拳)	

▲除吉斯外，所有人的倒数第二招均为超必杀技，必须气力贮满方可使用；最后一招为隐藏超必杀技，使用条件除气力全满还要求处于重伤状态才能发出。

共通技：前冲→→、速退←←；气力回复：放开摇杆按住拳或脚键不放手即可。

4 世界英雄 2 JET (SNK &. ADK) ARC/GB

半 藏

烈光斩	↓↘→・拳
忍者强踢	↓↘→・腿
光龙破	→↓↘・拳
微尘忍术	→↓↘・腿
忍法光轮涡斩	↘↓↙←・腿
双重烈光斩	↓↘→↓↘→・拳
忍风斩	(跳跃中)↓・拳

风 魔

烈风斩	↓↘→・拳
炎龙破	(地面或空中均可)→↓↘・拳
忍法风轮华斩	↘↓↙←・腿
双重烈风斩	↓↘→↓↘→・拳
爆烈究极拳	→↘↓↙←↖・拳

李小龙

飞龙踢	↓(集气)↑・腿
百烈拳	拳连打
横踹足刀	↓↘→・腿
飞龙脚	↓↙←・腿
百裂踢	→↘↓↙←・腿

可 汗

蒙虎霸极道	←(集气)→・拳
蒙古元祖击	←(集气)→・腿
蒙古爆弹拳	↓(集气)↑・拳
蒙古超能击	↓↘→・腿

拉斯布丁

魔法火球	(地面或空中)↓↘→・拳
大脚舞	↓↘→・腿
裙带斩	(地面或空中)↓↙←・腿
雷电光球	←↙↓↘→・拳

珍 妮

火炎鸟	←(集气)→・拳
雷光剑	←(集气)→・腿
闪光剑	↓(集气)↑・腿
凤凰穿刺	→↓↘→↗・拳
下刺	(跳跃中)↓・拳

布罗肯

火箭弹	↓↘→・拳
力量打击	↓↘→・腿
上臂拳	↓↙←・拳
对空波	↓→↘・拳
电击	拳连打
回旋电击	←↙↓↘→・拳
飞行攻击	(跳跃中)拳＋腿

肌肉杀手

风轮摔	摇杆 360°・拳
肌肉弹	←(集气)→・腿
超能量踢	↓↘→↗・腿
对空擒摔	↑・拳＋腿
空中攻击	(跳跃中)↓・拳或腿

基德船长

鲨鱼拳	←(集气)→・拳
鲨鱼踢	←(集气)→・腿
鲨鱼上勾拳	↓(集气)↑・拳
幽灵船	↓↘→・腿
海王踢	→↘↓↙←・腿
鲨鱼踢	(跳跃中)↘・腿

修 罗

虎击拳	←(集气)→・拳
虎式击	←(集气)→・腿
泰式踢	↓(集气)↑・腿
双幻踢	↓↘→・拳

埃力克	
维京锤	↓↙←・拳
巨浪拳	←(集气)→・拳
维京打击	↓↙←・腿
力量攻击	←↙↓↘→・拳
击破重锤	(接近时)→←↙↓↘→・拳

凉　子	
戊杀拳	↓↙←・拳
居合踢	→↓↘・腿
背摔投	(接近时)←↙↓↘→・拳或腿
下线打击	↘・拳或腿

乔・麦克思	
超能力射球	↓↘→・腿
大威力冲撞	→↓↘・拳
球员打击	↓(集气)↑・拳
特殊绝技	←↙↓↘→・拳

麦迪曼	
野性打击	↓↘→・拳
野性突袭	↓↙←・拳
野性回旋	↓↘→・腿
野性爆发	↓(集气)↑・拳

杰　克	
闪光杀	↓↘→・拳
飞行穿刺	↓↙←・腿
血腥打击	→↓↘・腿
血轮杀	↓↘→・腿

吕　布	
火炎破	↓↘→・拳
枪击破	↓↘→・腿
枪乱舞	↓↙←・拳
气功踢	→↘↓↙←・腿

共通技：

1. 在对手的飞射攻击将打中自己的瞬间拉摇杆向后即可将其弹回；
2. 被擒住的瞬间输入摔投指令即可反摔对方。(双方可互相反擒多次)

5　斗士历史 DYNAMITE(DATA EAST)　ARC/SFC

撒姆加	
气功弹	↓↘→・拳
膝盖踢	↓↘→・腿
飞膝破	→↓↘・腿
上下夹击	拳＋腿

沟口诚	
虎破	↓↘→・拳
虎流碎	←↙↓・拳
空中连踢	↓↘→・腿(可以踢5次)
超虎破	↓↘→・所有键

利	
旋风正拳	↓↘→・拳
爆炸撞击	→→・拳
飞舞踢	(地面或空中)↓↙←・腿

亮　子	
山岚背负	(接近时)→↘↓↙←・拳
前冲受身	←(集气)→・腿
空中背负	(空中近身)→↘↓↙←・拳

刘飞铃	
螳螂斩	↓↘→・拳
空中螳螂斩	(跳跃中)←↙↓・拳
白鹤双飞拳	↓(集气)↑・拳

马特罗	
回旋波	←(集气)→・拳
旋风踢	↓(集气)↑・腿
倒挂踢	←(集气)→・腿

李典德	
绝招步法	↓↘→・拳
穿弓腿	↓↘→・腿
超级绝招步法	↓↘→←・拳
铁山靠	(绝招击打中)→→・拳

查　尔	
死亡玫瑰	←(集气)→・拳
怒涛疾风拳	拳连打
后翻踢	↑(集气)↑・腿

马斯多利	
双重倒头桩	(接近时)→↘↓↙←・拳
前冲拳	←(集气)→・拳
弧线踢	←(集气)→・腿
惊绝强打	↓(集气)↑・拳

沙吉亚	
拳击破	拳连打
火焰拳	←↙↓・拳
狂踢	→→・腿
幻移步	→←・腿

克拉万	
纸牌手剑	←(集气)→・拳
空翻攻击	↙(集气)→・腿
对空滚击	↙(集气)→・腿
飞射打击	↙(集气)↗・拳

卡诺夫	
火球攻击	↓↘→·拳
火焰破袭	→→·拳或腿
超级 100 次踢	←(集气)→·腿
燃烧腹打	(跳跃中)→↘↓↙←↖·拳

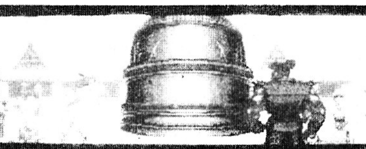
柳英美	
气流击	(跳跃中)↓↘→·拳
破空脚	→↓↘·腿

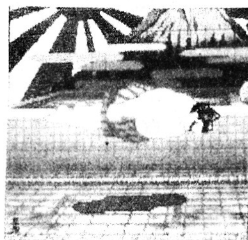
▲ 无论与谁交手，要领是找出对方的弱点并打击那里！

6 超级街头霸王 Ⅱ X (CAPCOM)

超必杀技大公开 ARC/3DO

RYU 龙	真空波动拳：↓↘→↓↘→·拳
KEN 肯	升龙裂破：↓↘→↓↘·拳
HONDA 本田	鬼无双：←(集气)→←→·拳
春丽	千裂踢：←(集气)→←→·腿
BLANKA 布兰卡	突进滚击：←(集气)→←→·拳
ZANGIEF 桑吉尔夫	原子弹爆摔：摇杆 720°回转·拳
GUILE 古烈	连环脚刀：↙(集气)↘↙↗·腿
DHALSIM 达尔锡	地狱火焰：←↙↓↘→←↙↓↘→·拳
HAWK 飞鹰	死亡风暴：摇杆 720°回转·拳
飞龙	烈火真拳：↓↘→↓↘→·拳
DEE JAY	威慑连打：←(集气)→←→·腿
CAMMY 嘉米	超级火箭踢：↓↘→↓↘·腿
BISOM 拜森	狂牛组合拳：←(集气)→←→·拳
BALROG 巴洛克	无影背摔：↙(集气)↘↙↗·腿(飞出后)拳
SAGAT 萨卡特	虎裂杀：↓↘→↓↘·拳
VEGA 贝加	魔王幻影踢：←(集气)→←→·腿





事实上，SSF Ⅱ X(好长的缩写)每名战士均增加了新技，不过那些招式很容易就能试出来，我又何必浪费篇幅再把老招新招全写一遍呢？不如再写一点相对新鲜的东西，就是：

使用豪鬼的方法

传说中的豪鬼也可以由你操作了，相信有很多人都已经知道街机版的豪鬼方法：即选择画面时按顺序在龙→飞鹰→古烈→嘉米→龙的位置各停一秒至两秒钟，然后在龙的位置决定并将START 键与三个拳键同时按下。其实 3DO 版本的方法完全相同，不过笔者最初也很难试出来，后经朋友点拨方知：若决定时没成功，要按住START 并且立即同时连打三个拳键，便可百发百中地选出豪鬼了。

7 摔角霸王 (CAPCOM)

ARC/SFC

"巨人"泰坦(TITAN)	
扫荡腿	←↙↓↘→·拳
拗腰技	(擒住)→↘↓↑·拳
飞压技	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

"杀人蜂"史汀(STINGER)	
飞弹冲撞	↓↘→·拳
反击破坏桩	(擒住)→↓↘·拳
倒剪投掷	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

"市长"哈格(HAGGER)	
旋臂刚拳	拳＋跳
螺旋打桩	(擒住)摇杆 360°回转·拳＋跳
倒桩钉落	(擒住)→↓↘·拳＋跳

"红狮子"查拉佐夫(ZALAZOF)	
闪电拳	拳连打
锉骨摔	(擒住)→↑↗→↑↗·拳
倒　桩	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

"斗士"柯特(COLT)
(必杀技同查拉佐夫)

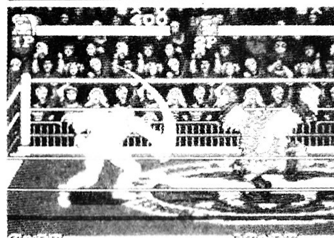
"舞者"风丸(BUDO)	
旋风脚	拳＋跳
血风刃	(擒住)摇杆 360°回转·拳
跳肘锤	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

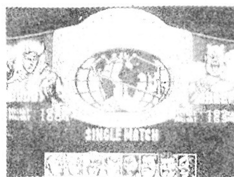
"公羊"谢普(SHEEP)	
炸裂拳	拳连打
旋转投	(擒住)→↑↗→·拳
飞　坐	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

"野男"卡姆斯(COMES)	
疯狂之舞	拳连打
旋转摔	(擒住)↓↑·拳
钉锤	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

"巨无霸"加马拉(KIMALA)	
毒雾	←↙↓↘→·拳
风车轮	(擒住)↑↖←→·拳
飞压	(从前方擒住)↓＋拳＋跳

"面具杀手"亚斯特(ASTRO)	
倒转旋风脚	↓↑·拳＋跳
轮转杀	(擒住)→←↙↓↘→·拳
钉桩坐	(从前方擒住)↓＋拳＋跳



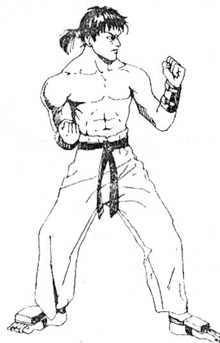


▲ 在战斗中若爬上台角的绳桩然后按"压"键，即可立即进入愤怒状态，令攻击力提升。

共通技：

→→为跑动；撞到边网时可以借力向反方向跑而脚下不停。擒住后"↑+拳"或"↓+拳"均为摔技，因人而异。

8 豪血寺一族（ATLUS） ARC/SFC/MD



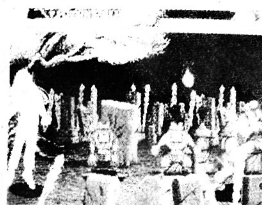
札儿（猪）	
破动波	↓↘→·拳
流炎升破拳	→↓↘·拳
燕舞踢	（跳跃中）摇杆 360°·腿
雷吼裂断脚	腿连打

安妮（鸟）	
虹色壁	←（集气）→·拳
火鸟波	←↙↓↘→·拳
雷光弹	（跳跃中）↓↘→·拳
火炎踢	重腿按住（集气）松开

才藏（丑）	
胧光炮	↓↘→·拳
爆炎炮	↓↙←·拳
暗黑玉	（跳跃中）摇杆 360°·拳
斩影突	←↙↓↘→·腿

种（兔）	
岩碎飞翔齿	←（集气）→·拳
威吓之颜	↓（集气）↑·拳
星流乱舞弹	→·拳连打
落炎蹴	（跳跃中）↑↓·腿
星乱拳	↓+重拳
（变身后）虹色壁	←（集气）→·拳
桃恋火	（地面或空中）↓↘→·拳

怀特（马）	
掌打击	←（集气）→·拳
炎玉波	←↙↓↘→·拳
火陨星	（跳跃中）360°·拳
风暴踢	↓（集气）↑·腿



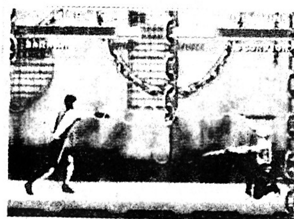
凯斯（鼠）	
电光拳	↓↙←·拳
快速拳击	←（集气）→·拳
空舞踢	↓↘→·腿
炮钉腿	→↘↓·腿

安琪拉（巳）	
地狱鞭	←（集气）→·拳
爆光波	轻拳+重拳
冲撞突击	←（集气）→·腿
飞翔脚	（跳跃中）↑↓·腿

陈念（寅）	
怨灵炮	←↙↓↘→·轻拳+重拳
咒缚符	→↘↓↙←·轻拳+重拳
烈光拳	←→←·拳
闪光烈脚	↓↘→↗·腿

共通技：前冲：→→、连退←←、二段跳。

9 龙争虎斗（真人快打）Ⅱ ARC/SFC/MD/GB



刘 康	
无影脚	下脚按住 5 秒再松开
火球攻击	→→·拳（分上下段）
飞翔踢	→→·上脚
△上段杀	防按住·360°回转
△龙咬惨破击	↓→←←·上脚

加 里	
波振	←↙↓↘→·下拳
高位波	→↘↓↙←·上拳
波斩	下拳·防
影杀	←↓←·上拳
影踢	←→·下脚
△大切斩	→→↓↑
△立决斩	↓↓→→←

捷塔娜	
风斩	→↘↓↙←·上拳
扇斩	←·上拳
吊升波	←←←·上拳
回旋斩	→→·上拳+下拳
△死之吻	上脚按住·→→↓→
△扇杀	防·防·防·上脚

巴拉卡	
怒剑	←←←·下拳
剑斩	←·上拳
波动	↓↙←·上拳
双飞腿	上脚·上脚·上脚
△立斩决	←←←←·上拳
△刺杀	←→↓→·下拳

爵士	
地震	下脚按住 3 秒再松开
碎腰	空中按防
能量波	→↘↓↙←・上脚
力压	→→・下拳
大摔	防・上拳
△碎头功	防・防・防・防・下拳
△断臂杀	下拳按住・→→→

坚尼	
帽子打击	←→・下拳
真空脚	空中↓・上脚
移动术	↓↑
旋风腿	防按住・↑↑・下脚
△锯片杀	→→→・下脚
△血滴子	下拳按住・←←→→

美琳娜	
地滚击	←←↓・上脚
大摔	上脚按住 2 秒再松开
移动术	→→・下脚
△化骨杀	上脚按住 2 秒再松开
△刺杀	→←→・下拳

蜥蜴	
酸液	→→・上拳
波动	←←・上拳＋下拳
隐身	防按住・↑↑↓・上拳
滑行	←・防・下拳・下脚
△隐身忍法杀	→→↓・下脚
△舌杀	←←↓・下拳

冰结	
地冰封	↓↙←・下脚
冰封	↓↘→・下拳
滑行	←・防・下拳・下脚
雪球	(远距离)下拳按住・←←↓→
△冰杀	→→↓・上脚
△冰杀 2	→↓→→・上拳

蠍子	
钩茅	←←・下拳
腿擒	→↘↓↙←・下脚
空气摔	空中按防
瞬变拳	↓↙←・上拳
△魔炎波	防按住・↑↑・上拳
△腰斩	上拳按住・↓→→→

山水	
火灵杀	←←・上拳
双灵杀	←←→・上拳
三灵杀	←←→→・上拳
△碎尸杀	上脚按住 2 秒再放开
△吸胎邪魂拳	防按住・↑↓↑・下脚

雷电	
放电	上拳按住 5 秒再松开
电击	↓↘→・下拳
飞击	←←→
移动术	↓↑
△震电杀	下脚按住 5 秒・防
△上段杀	上拳按住 8 秒

注：标"△"号的杀人招术，使用时均有与对手距离的限制，若距离不对则无法使用。

10 VR 战士 (SEGA) 主要技巧

ARC/SS

AKIRA 结城晶	
连环蹴	→→・脚
顶心肘	→→・拳
猛虎顶爬山	↓(集气)→・拳
心意把	(接近时)↙→・拳
枪下炮	(对手倒地)↘・拳
铁山靠	←(集气)→→・拳＋脚
里铁破	↓↙←・拳＋脚

PAI 阿白	
雷吼掌	拳拳拳
连环背转脚	拳拳拳↖脚
燕旋摆柳	←・拳
雷降打	(对手倒地)↘・拳
燕转蹴	↓＋脚＋防
上段撞击	↑＋拳＋防

JEFFRY 杰夫里	
炮击上勾拳	↘＋拳
暴风顶肘	→→・拳
锤击踢脚	↓＋拳＋脚
过肩倒桩	↘↘＋拳＋脚
机炮膝顶	→→脚

LAW 刘	
燕旋蹴	(跳跃中)脚＋防
连续转身扫脚	拳拳拳↓脚
连环背转脚	拳拳拳↖脚
连拳旋风脚	拳拳脚
突进风牙拳	拳＋脚＋防
转进袭喉掌	←(集气)→・拳

WOLF 野狼	
石斧撞击	→→拳
双手翻摔	(对手下蹲时)↙・拳＋脚＋防
钉锤踢	拳＋脚
脑天轰炸	↘↘・拳＋脚
垂直勾拳	↘＋拳
回旋摔投	←↙↓↘→・拳

KAGE 影丸	
回转地堂脚	→↘↓↙←・脚
回转踢	(跳跃中)脚＋防
浮身膝撞	↓(集气)→・脚
烈掌踢	拳拳脚
霞光斩	拳＋脚＋防
雷龙飞翔脚	→→・拳＋脚＋防

SARAH 莎拉	
双膝顶击	→・拳＋脚
双拳蹴	拳拳脚
肘硬击	→・拳＋防
后翻强踢	↖＋脚
幻影踢	↘＋脚脚
舞影踢斗踢	拳拳←脚

JACKY 杰西	
肘腿连击	→·拳+脚
前冲踢	→→·脚
双旋踢	脚脚
斜旋踢	↙·拳+脚
肘硬击	→·拳+防
碎颈破击	→→·拳

VR 战士在次世代机中风头最健直追“街霸”!!

共通技 上段拳:拳、 下段拳:↓+拳 上段踢:脚 中段踢:↘+脚 下段踢:↓+脚 膝撞:→+脚 跳踢:↑+脚 强跳踢:↗+脚 压制:(对手倒下)↑+拳 摔技:拳+防 连续技:拳拳拳脚 冲刺:→→

后 记

哇!总算完成了,应该可以对诸位同道有个交待。写格斗游戏的出招攻略实在并不容易。一是选节目。笔者尽量以“质量高,范围广、版本多”的标准来挑选,有些时下尚算流行的节目只是画面漂亮而操作性十分恶劣,如“武士道”,或者虽是大作但普及度太低的如“'94 格斗之王”、“真·侍魂”(此节目是本人至爱)等均未入选。另外正当红的很多卡通作品如超任世嘉均有推出的“龙珠 Z”各代及“幽白”各代,在节目中均可调出出招指令菜单(上有 90%左右的必杀技),故亦未刊登。

第二个难点在于什么样的招式才算必杀技。如“豪血寺一族”中,兔婆婆阿种有一招“下+重拳”的星乱拳我们也收入必杀技之列,但“下+腿=铲踢”这样的招数在很多节目中也仅有少数人能使用,该算必杀技吗?还有“空中摔投”也属同一问题,这次均未收入。(有人说应以防御时是否失掉体力为标准,但……)

比较难写的节目是“龙争虎斗Ⅱ”和“VR 战士”,前者属美版游戏,操作方式及指令十分特别,必杀技本身更是怪异,有些招式的操作设定实不敢恭维。但它的画面质量不错,是美版 FGT 中首位的大热门,故不可不写。“VR 战士”则是开创对战游戏新潮流的前卫作品,它的主要难题是招式、技巧太多,似乎摇杆、按钮随便一搭配就是一招。笔者整理时参考了一本日本出版厚达 400 页的“VR 全攻略”,里面所写出的招数基本一个人有 50 招以上!并且还交待了各种(多得吓人的)连续技……故此本文只能挑选相对主要的技巧来写,诸位多包涵了。

本次特辑从产生这个意念直至宣布及发稿时收到了很多同道寄来的出招攻略,在这里深表感谢,本文也是参考了多方面的意见和订正后才出台的。因此,当本文令更多的朋友能够痛快游戏时,那里面也有你们的一份功劳。

插 图:Z.L.D

责 编:KING

世嘉与超任软件风格比较

——世嘉、超任比较之二

文/张 弦、叶 伟

不同的硬件机能,决定了不同的制作环境。而这种环境上的差异,正是造成 MD 与 SFC 软件风格大相迥异的主要原因。

MD 的特点是高速的处理能力、清晰的画面表示。这些特征与街机所具有的特征极为相似。因此,从 MD 诞生的那一天起,其制作环境就要求 MD 生产尽可能大移植度的作品,以充分体现 MD 已有的机能特点。

这种环境使 MD 的软件更多的具有“街机移植”的风格。

日本虽然是游戏机的王国,但在“街机文化”方面,显然是随着欧美的前进亦步亦趋。街机强调高速、刺激、暴力、血腥,这些与欧美国家所崇尚的个人英雄主义、自我中心派的生活模式是非常契合的。所以,街机软件所表现出来的文化特征,带有强烈的欧美气息。这种特征和气息,对 MD 软件的风格取向起了决定性的作用。加上世嘉的原创人是美国人这一先决条件,和销卖重点集中在欧美这一后天因素,使 MD 作品的欧化倾向更为突出。

相反的,任天堂无论是 FC 或是 SFC,对于游戏机的处理速度等并不太在意。它对制作“家庭化的游戏机”更有兴趣。对于任天堂来说,硬件机能的首要条件是要适合家庭化,然后,制作环境再迫使 SFC(及 FC)大量生产与之配套的软件。

家庭化的软件与街机是完全不同的。

如果是家庭娱乐,那么消磨时间必然是占到第一位的,这似乎更适合亚洲人那种谦和善良的秉性。游戏必须强调人与人之间的交际,必须突出谋略和权术,这些又与亚洲古老文明和历史背景相呼相应。加上任天堂是土生土长的日本企业,以日本或中国文化的特征制作软件也不足为奇了。

从具体的表现来看,我们就会发现,MD 是 ACT、SHT 这类刺激性很强的游戏,而 SFC 则更热衷于 RPG 和 SLG 的制作。即便是同一类游戏,两者间的差别也是很大的。

以 RPG 为例,这类游戏完全是家庭化的,但由于市场的需要,MD 也必须制作。不过,却将其按照欧美文化的风格修改,演变成一种适合自身风格的 RPG。

首先,它缩短了游戏机流程。MD 的 RPG(CD 游戏例外),几乎内容都非常简单,完全看不到头的情况非常少见。无论是“光明”系列还是“梦幻之星”系列,游戏本身的难度都不高。另外,较低的遭遇概率和较高的逃脱概率也很常见,这大大减少了与敌人纠缠不清的时间,有时甚至改成了指定战场作战(如“光明”系列)。

其次,MD 的 RPG 更重视画面效果和人物角色形象。它总是对作战模式做着各式各样的改进,力求漂亮好看。在广大地图上行走的人物通常都是身体修长,外貌英俊潇洒,颇具骑士风度,这些都非常附合欧美文化的审美观。另外,MD 的 RPG 比较喜欢取材于欧洲中世纪时的冒险故事(如“光明”系列),或“星球大战”式的成人童话(如“梦幻之星”系列),这也充分体现了其典型的欧化风格。还有,欧美人一向讨厌复杂的手法和技巧,在 MD 的 RPG 中很少看到丰富的魔法和技术正是这一口味的体现。

SFC 则正好相反。

任天堂制作 RPG 较早,它更强调 RPG 内在的特点。这类游戏的乐趣就在于设迷、解迷、收集情报、提高段位,所以它常常把 RPG 做得极为复杂,更不易破解。至于敌人的遭遇概率很高而自身的逃脱概率很低是延长时间的关键,SFC 对这一法宝的运用一直乐此不疲。相比而言,它对 RPG 游戏的情节性更为重视。

SFC 的 RPG 比较重视内涵,讲究体现 RPG 的“真味”。由于在事实上,RPG 是适合于较低年龄层的一种游戏,所以 SFC 的 RPG 对人物形象的设计,也几乎全是清一色的“大头娃娃”形,具有孩童般的可爱。故事的取材,受日式漫画、儿童片的影响颇大,许多著名 RPG 如“七龙珠”、“屠龙记”等都是来源于此,具有典型的日本文化风格。

风格的相异,即使是在充满刺激的 ACT、STG 上也是充分体现。比如著名的 ACT 节目“街霸Ⅱ”,MD 和 SFC 各有作品问世。从刺激度来说,MD 的移植显然高于 SFC。它强调街机移植,街机有什么就要什么(当然在条件许可下),攻击模式也严格按照街机来设定,原作感是极强

的。

而SFC的作品更有家庭化倾向。比如更改片头、删除动作、加上背景人物、重新设立攻击模式等等，这些都使游戏变得适合自身的特点。玩过这两种机型上的这个游戏的人都有一种感觉：虽然是同一个节目，但两者就是有一种说不出的差别。这种就是风格上的差别，它实际上造成了这个游戏在两种机型上的根本的差异。

比较一下SEGA和任天堂的代表作品，就更能了解这一点。

SONIC虽然取自刺猬的造型，但却活脱脱给人以美国性格的感觉、它热情、快捷，不拘小节又大大咧咧。好逞英雄，爱管闲事(游戏故事是拯救与之没有切身利益冲突的小动物)。游戏强调速度感和版面的华丽，所以攻击的手法变得极为简单和方便。全过程中没有什么难跳难打的地方，追求过程的爽快是它的最大特征。至于背景，多是实写场景作变形后处理，通常以南美、北欧的风景为主，兼带象弹子机房这类风靡欧美的游戏，以及科幻中常有的基地和太空场景。整个的游戏的欧美化倾向非常强烈。

而玛利，虽说也是选用了欧洲人的外形，但经过卡通变形后，已更符合亚洲文化的口味。那种外表敦实憨厚，内心聪明机智的角色设定，完全是我们所推崇的“大智若愚”的处世方针。游戏不讲究速度，但却非常重视技巧，讲究协调性。虽然攻击键只有一个“跳”键，但是何时跳，怎么跳，却是大有差别。把握不好便有性命之忧。场景设计是完全卡通化的，而且属于那种“太阳公公”、“白云娃娃”式的亚洲童话风格。故事情节当然是被动式的——营救被掳走的公主，非常对东方人的胃口。至于游戏中玛利还不忘在百忙中收集金币，是否就是日本“金元帝国”的烙痕呢？这就不得而知了。

从世嘉的MASTER SYSTEM，到现在的MD，与任天堂产品的这种风格上的、文化上的差异越来越大，也越来越明显。而且，正在逐渐地影响到多媒体软件的设计和新一代游戏机的制作。

体现欧美文化的世嘉，考虑问题的方法也是欧美式的。它把游戏的人文因素扩大化，强调制作电影化、真实化的游戏，对游戏的“寓教于乐”很有兴趣。同时在制作上搞大手笔，用好莱坞制作电影的模式来制作游戏软件，重视成人的游戏机市场。

而日本文化和亚洲文化为主的任天堂，始终认为“游戏便是游戏”，它可能会对游戏的包装下一番功夫，但更看重游戏的趣味性，并认为游戏应当是“不同于其它”的一种娱乐。看来，亚洲历史体裁和日本卡通将在其软件领域占较大份额，而且少年儿童消费者被看作是最大的游戏市场，这一方针将在近年内少有改变。

很难评判这两种风格究竟谁好谁坏，就象难以评判欧美文化与亚洲文化一样。一种就象是风，来去匆匆，却总是带来新的信息；而另一种更象光，它永恒不变，永远那样地照耀着。

责任编辑 无 类

西方人的粗犷，豪放、东方人的柔媚，细腻，在漫画中表现的更为明显。

秘技天地 秘技●偏方

秘技●偏方 秘技天地

编者按：自本栏目开办以来，刊登过不少的错误秘技，这与本人脱不开干系，但也有玩友自己弄错的，我希望广大玩友能来信指明哪些秘技是错误的，以便改而正之。另据悉全国已有许多明智的玩友购置了SFC，所以，本栏也不甘落后，欢迎玩友投来所有机种的秘技，包括FC、MD、SFC、ARC、GB、GG、IBM-PC、3DO等等等等……

责任编辑：风马

秘 技：

STAR FOX SFC FP=6

角色欣赏法：首先要在游戏进行中取得15000分以上，再到续关画面，按住2P手柄的B或Y键画面上的战机会变成敌人的样子，这时便可以使用1P手柄中各键来欣赏了，其中L键放大、R键缩小、X键停止、A键令图案产生残影、十字键控制影像。

弁庆外传——沙之章 SFC FP=6

随时改变背景音乐：先进入设定画面，将光标放在“音乐”的位置，然后按右约5秒，便会显示“前”的字样。这样，只要随着你不断移动至不同地方，BGM（背景音乐）也会不断改变。

格斗四人组 MD FP=7

显示杀人数字：无论是1P还是2P，只要在游戏中暂停后按A，便会显示你所杀敌人的多少。在名次表中按A键K.O.(杀人数)便会代替LEVEL数。

电忍ALESTE MD FP=6

隐藏的画面：在标题画面时顺序输入左上左BA，便可以看到三种隐藏的画面。按A是影狼、按B是铁、按C是牙羽。

COOL SPOT MD FP=7

自动过关：游戏中暂停，顺序按ABCBA-CABCBAC，便可轻易过关。

鬼屋Ⅲ MD FP=8

迷之第X关：在第一关或第三关中，只要你在还剩3分钟之前过关，便会出现第X关。X关中敌人很弱，还会有1up吃。

用控制器来RESET：在任何画面中只要同时按ABC三键，便会RESET。

隐藏的魔鬼心脏：在第四关中的最左上的房间中的一具尸体下面有一魔鬼的心脏，找到它可回复大量体力。

SONIC 2 MD FP=9

增至255命：用2人玩的VS模式开始游戏，当其中一方先到终点后，另一方自杀，再开始时，也再次自杀。之后，命数便会变为Y5，其实是255命。

忍者龙剑传2 FC FP=6

音乐欣赏法：在标题画面时，同时按下1P手柄的左上、A、B、SELECT、START键，便会出现SOUND TEST画面，共有28首曲子。若在标题画面将要转变时按以上指令，便可听50多首曲子。

究极虎 FC FP=9

无敌法：在打任何一关的BOSS时，当BOSS爆炸的时候，故意撞子弹自毁。然后在自机降落期间不动任何键，这样下一关便可无敌了。使用此秘技一定要有许多命才行。

勇者斗恶龙Ⅰ FC FP=10

花版秘技：首先要到加莱之墓中去被敌人打败，这时一定要带着钥匙。回城之后到城中有四个宝箱的屋中，从下面的宝箱开始拿，如此就能使宝箱取之不尽。接着去拿太阳之石，这时手中应拿满宝物。拿太阳之石时，按A钮名字后面会出现数字，这时需扔掉一件物品才能拿到太阳之石，这时若按B钮的话画面便会花版。

秘技天地 秘技●偏方

秘技●偏方 秘技天地

黑白棋 FC FP=5

必胜秘技：首先规定纵坐标为1～8、横坐标为A～H，那么在你使用白棋选择LEVEL4时，只要按以下顺序走棋，便可全胜：F5、F4、E3、F6、C4、C5、D6、C3、E6、C6、D3、F3、G4、H4、E2、E1。当LEVEL4通过之后，还会有LEVEL5，你仍可用此法获胜。

神鹰一号 FC FP=10

花版秘技：当标题画面结束，进入自动演示画面中后，当机舱盖尚未开全之前，按START或SELECT键，便会花版。但需掌握好按键时间。

偏方：

三国志——赤壁之战 FC FP=8

途中加血法：每当画面上出现“GO”字样时，跳起与之重合，即可加血。

上海 魏 炯

忍者龙剑传Ⅲ FC FP=8

无限加命法：游戏中按住上键再暂停然后启动，即可无限加命。 昆明 胡卫华

机械战警 FC FP=8

无限续关法：在游戏结束后同时按住A、B、SELECT键，再按开始键即可。

上海 汪维能

赤影战士 FC FP=7

选关选音乐法：标题画面时，顺序按AAAABBBBABABABAB，当听到“哨”的一声时按开始键，即可选关选音乐。

上海 汪维能

大魔菇 FC FP=4

发现秘道：第四关要找到最后一把钥匙，从沉船处向前游，有上下两个通道，进入下面那个，又有一条上下道，上面一条是死胡同，下一面一条与开始的那个上通道相连，要游到上面的死胡同，碰一下壁，就出现另一画面，里面有所需要的1up和钥匙，但很容易碰到墙上的钉。

重庆 李 鲜

勇者斗恶龙Ⅱ FC FP=8

重复装备法：如光之剑等有辅助攻击作用的武器可以在装备后转交给同伴或当道具使用，而原装备者仍处于装备时的水平。不过注意当那个人提升LV时要重复一遍这种操作，否则会回到没有装备时的数值。 湖南 蒋 祺

热血足球 FC FP=8

选关密码：第二关0103，第三关0307，第四关1015，第五关1220，第六关0721，第七关1115，第八关0424，第九关0626，第十关0602，第十一关0223，第十二关1128。

北京 郑祎男

热血曲棍球 FC FP=8

选关密码：第二关2437，第三关6088，第四关4944，第五关6342，第六关7153，第七关8368，第八关6562。

北京 郑祎男

龙战士 FC FP=6

音乐选择法：标题画面时顺序AAAABBBBABABABAB，这时标题画面会变色，这时按开始键会出现音乐选择画面。

北京 刘 靖

大魔司教 FC FP=8

无敌法：输入以下密码即可无敌，
AONM、BAYZ、U4IG、YJUG；
5YCB、HBLC、CAJS、KDPA。

江苏 陆 军

龙珠Z外传 FC FP=4

魔贯光杀炮出法：短笛的绝技魔贯光杀炮出法为攒齐气气体体爆五张牌。

湖南 周 京

秘技天地 秘技●偏方

秘技●偏方 秘技天地

空 牙 MD FP=6

选关法：先进入OPTION画面，将LEVEL设定在EASY，架数设定在5，MUSIC设定在10，VOICE设定为03，然后回到标题画面，按住Ⅰ号手柄上各关对应的键，再按Ⅰ号手按的启动键即可选关。第2关为A，第3关为B，第4关为C，第5关为START，第六为A＋B。

北京 孟 宇

格斗三人组Ⅲ MD FP=4

出现秘道：在ROUND 5第一个忍者屋，打败所有的敌人，立刻走到最上方并连续按拳键。墙会出现一个秘道，在此屋地板亦有一个秘道，里面会有许多金子和命。

北京 李 贺

光明与黑暗Ⅱ MD FP=3

有魔力的宝物：主角的圣剑可以使用三级寒冰咒。在第二章得到的あがらのリング可以为伙伴加攻击力。第五章得到的しろのリング可以使用二级回复咒。第六章得到的くろのリング可以使用二级火焰咒，イドルリング可以使用三级雷电咒。第七章得到的デーモンロッド可以增加MP，ハルバート可以使出一级闪电咒。

北京 刘振江

银河风暴 SFC FP=9

一键三种武器：只要在OPTION中把全部武器设定都设定在一个键上，那么只需这一个键便可同时发射这三种武器。

上海 雪 鹰

勇者斗恶龙Ⅴ SFC FP=3

寻找隐藏之大魔王法：打败最后的魔王，看完ENDING画面后，马上按RESET键，选エピルマウンテン的纪录，用ルーラ魔法把自己送到エピルマウンテン，然后往南走，便会落入神秘的洞窟中，里面敌人非常厉害，在洞窟中找到两个金属喽啰，将它们的体力打到只剩一点儿时，使用せいすい，各人的级数便可提升到99级！走入迷宫，走到四面都有通路的地方，依次向左方的洞，上方的洞，左上方的洞，上方的洞，右上方的洞，下方的洞走，再登上右边的楼梯，来到另一个四面有通路的地方，依次向下方的洞，右方的洞前进，下楼梯，沿直路下四层，便可以找到隐藏着的大魔王。

上海 雪·鹰

圆卓武士 ARC FP=3

加命法：在第三关开始干掉一个小兵和一个拿三叉戟的家伙，然后站在上面一个木堆前，把上面一个穿银甲的刀手引出来，等他跑到你身边，立即重击一刀，三次后他便死掉，然后砍上面的木堆，如你已失去一命，这时会出现一个金像，加2up，若没丢命则会出现一个银像，加1up。然后走下去，把下面的刀手引出，走到画面左边中间，引诱他跑过来，同上法一样三刀砍死，再去砍下面的木堆便出现一根绿杖。进城堡后先把那黄铁皮人砍死。然后引出从后来的一个刀手，引他到你前面，离他远点并与他站在一条线上，然后用上法砍死他，劈下面的木堆可有一个银像。

常熟 朱 慰

钢铁帝国 MD FP=6

选关法：先进入OPTION画面，将SOUND TEST顺序选听1、1、9、2，即可选关。

北京 孟 宇

信长的野望——武将风云录 MD FP=6

巧增武将忠诚度：先将茶器赐与城主，使其忠诚度上升，再用这位城主的名义将这件茶器赐给守城的一位武将，继而封这位武将为城主，让他把此茶器赐与其它武将，如此炮制，一件上等茶器可以使你麾下所有武将的忠诚度保持在90以上。

安徽 汪雪峰

土星探秘

特约撰稿人:叶伟　张弦

1994年11月22日

日本东京，雨。

豪雨冲开了晨曦，却冲不走人们的热情。秋叶原的各个电器铺门口，簇动着越来越多的人流。

雨更大了，然而队伍却排得更长。

不仅仅是东京。就在这同一天里，从北海道到鹿儿岛，全日本上千家电器店、电玩专卖店前都是人头攒动。这一盛况甚至通过电波，传到了中国上海的电视画面上。

这是许多人盼望已久的日子，有些人已足足等了三年……

他们正等待着一个新宠物的降临。这个宠物就叫"土星"。

1994年12月2日

从香港得到的消息是令人吃惊的。由于求过于供，香港市场上某种游戏机的售价已炒到6千港币一台，有人甚至愿出到8500元的天价，但也只是有价无货。

这个游戏机就叫"土星"。

土星是太阳系中最美丽的行星，排行第六。世嘉把这个美丽的名字赋予它的第六代子孙，并祝福它真的那么美丽。

于是我们便有了"世嘉的土星"，便有了直接采访世嘉本部的"土星探秘"。

AM2——代表世嘉的最尖端精锐部队

「AM2档案:92年第一次使用了3DCG技术为世嘉制作"V.R赛车"，此后成为尖端技术的小组。不久，高度改进后的真实游戏"V.R战士"、"DAYTONA USA"、"VR战士Ⅱ"纷纷登场。对常规概念下的游戏画面带来了巨大冲击，成为世界瞩目的焦点]

采访对象:铃木　裕

职务:AM2研究开发部　部长/董事

[个人档案:1958年6月10日出生。1983年4月进入世嘉公司。第二年参与制作了世界上第一个体感游戏"HANG ON"，担任策划并编程，至今保持着最大销量的记录。此后，其它体感游戏系列及"V.R赛车"、"V.R战士"等的制作，确立了他在AM2中的主导地位，并成为能够代表世嘉的"制片人"。]

世嘉土星对应未来的设计

问:铃木先生，AM2小组加入"土星"的制作，是早有计划的，还是后来追加的?

铃木:考虑这个问题是在三年前。"土星"的制作计划确立后，我的同事担当了"土星"的硬件设计工作。在设计时他说:"必须要这个人参加"，于是我便加入了。可以说是最初就有的计划。

问:三年前为什么会计划要使"土星"超出MODEL1(当时世嘉的主力基板系统)呢?

铃木:当时世嘉还没有想到94年会推出"DAYTONA USA"这样的游戏。制作象真实事物那样行动的画面还只是一个梦。"土星"当时只考虑了简单的多边形处理，阴影描绘的功能，想不到以后的街机会到如此真实的地步。那时连3D可能会成为主流都未料到。在讨论会上，我提出了3DCG的必要性，并认为"土星"应当制成"超进步"的机型。当然，象"V.R战士"这样的游戏推出后，"土星"更加强了3DCG的能力。

问:"土星"的双CPU，分散处理的设计是如何定下的?

铃木:我再三强调了双CPU的重要性。确实，比起单CPU来，双CPU对设计人员技术水平的要求更高。但在以3D为主流的时代，这是必要的。对于3D画面，用一个CPU处理将有很大的负担。"土星"使用了二个SH2便方便许多，与未来对应，就一定要用双CPU。

问:现在，绝大多数的次世代机都以CD-ROM为主流，但任天堂却仍然打算使用卡带，卡带能适应次世代机吗?

铃木:象"V.R战士"这样的游戏，是可以制成卡带的。但是容量越大，压缩储存就越困难。如果是"V.R战士Ⅱ"，我怀疑用卡带制作的可能性。以后，随着CPU的能力的提高和科技的进步，卡带也未必不可能。然而这样的话，每个软件的成本至少要在15000日元以上，经济上划不来。而且，游戏中插入的那些极其自然的电影动画，用卡带很难做到。

问:世嘉"土星"是以CD-ROM为主的，您能谈上使用CD的理由吗?

铃木:CD-ROM有自己的优缺点。缺点方面，主要是使用CD-ROM的主机价格较高。因为一旦采用CD模式，就必须配上大容量的内存，这个价格是较高的。如果减少内存，价格固然会下降，但读盘就要受影响了。

但是反过来说，大容量的内存便能发挥CD储存庞大数据的优势。另外开发人员的限制也很少，这使得制作时间大大缩短。总的说来，使用CD-ROM一开始的投资较大，以后便可安心了。而用卡带，购买主机没什么问题，但未来投资会很高。

问:"土星"目前是最好的次世代机。但经历4、5年的时间后，难免要有不足，这时有什么对策呢?

铃木:"土星"本来就是为未来设计的，其后部的一组扩张接口，即是应变的基础。比如多边形方面，将来还可以做2倍、3倍甚至10倍的提高。当然这都要根据具体情况来看了。

问:AM2小组基本上是街机的开发部队，那么是否打算成为"土星"的软件制作商呢?

铃木:这个当然了。AM2会不停地把自己的街机作品移植给"土星"。另外还要解决别的软件开发商在制作中遇到的问题。只有正确使用了"土星"的机能，才能制作出真正出色的软件。一般来说，吃透机能要三个月左右，那时才会有好作品问世。

问:玩家最关心的"V.R战士Ⅱ"移植情况如何?

铃木:大概在95年的夏季就可发表。由于时间的关系，"土星"移植"V.R战士"时只用了一半的机能。象卷轴、分散处理等技术都没用上，许多好的想法也都略去了。但是对于这次制作的"V.R战士Ⅱ"，AM2会竭尽全力，请各位放心。

决定胜利的设计和开发

采访对象:浜田　和彦

职务:CS硬件研究开发部　副部长

[个人档案:1983年进入世嘉总部，长期从事硬件的开发工作。代表作"OUT RUN"、"AFTER BURNNER"、"GALAXY FORCE"。在设计完"系统32"以后，全体科室成员(浜田当时是科长)都转向了"土星"的开发。浜田则成为硬件和系统设计的主任]

"土星"是可以使用到2000年的机器

问:"土星"确切的开发日期是哪一天?

浜田:计划是三年前建立的。当时我是街机组的科长，全体科员都转移到了"土星"的开发组中。那时还是16位元MD的全盛期，但世嘉已经开始考虑次世代机的研制了。16位到32位机，发下了"要做完全不同机种"的誓言，大概是在12月开始了正式的工作。

问:最初的概念如何?

浜田:开发开始时的概念有6个，一是以MD10倍以上的、完全不同的机能为目标。二是要使用32位CPU，并考虑选择RISC(精简指令电脑)；三是CG机能，以超出当时的基版MODEL1为目标。街机游戏"VR赛车"推出后，即考虑引进它的机能。四是动画处理的能力；五是色数，这方面是MD最受开发商指责的，所以决定要有16M(即1千6百万色以上)。最后说法是必须能够对应高品牌的电视(如宽屏幕彩电)。这六点概念确立以后，三年前的12月初，开发起步了。

问:卡带接口是一开始就有的格式吗?

浜田:是的。

问:分散处理是当初的构想吗?

浜田:是当初的构想。

问:以后是什么导致了格式的变化呢?

浜田:那是在3DO和索尼的PS发表以后。根据得到的情报来看，还有必要提高"土星"的自身机能。比如，要有更高的CG处理能力，专用卷轴处理器等等。自那以后就对格式作了较大改动。

问:能否谈谈与日立等4家公司的合作情况?

浜田:由于雅马哈以前就一直与我们合作，所以一开始就决定使用他们的音源技术。最后决定和这4家公司合作是在开发开始后1年，决定CPU时。

问:对准备采用的CPU作测试很辛苦吧?

浜田:当时各种CPU的档案就有10册之厚。在仔细计算了性能价格比后，才决定使用日立公司的"SH2"。

问:开发街机与开发家用机不同，感觉怎么样? 计算售价时很累吧?

浜田:确实大不一样。作街机时不用考虑售价，但家用机就有限度了。计算时又要和其他机种比较，又要考虑到软件开发和街机技术，实在难以妥协。本来的售价是在30000日元以下的，变更格式后，售价的限度提高到了50000日元以下。于是硬件的水准大幅上升，象分散处理，共通化等等都可以装载了。结果现在与街机相比自由度更高，这是全体开发人员智慧的结晶。

问:主机外形还有其他的设计方案吗?

浜田:色彩和形状是由我决定的。制品设计则受到价格的影响。NEC的PC－FX推出后，大家都认为有必要改动以前的设计，所以就成了今天这个样子。

问:与街机的共同基版"ST－V"是什么时间制作的?

浜田:其实早在16位机的时代就有了这个想法，只是一直到"土星"的时代才付诸实际。主要是市场上的街机基版价格越来越高，大家都希望有一个较便宜的移植品。

"ST－V"的开发始于去年"土星"格式确定以后。公司内部的技术交流，于别的街机部队的合作，都是促使大家努力开发的因素。

问:现在的工作已经完成了，您有什么想对玩家说的吗?

浜田:是的。"土星"是能使用到2000年的机器，它的机能要慢慢琢磨才能品出滋味。现在制作的软件，大多只用了一半不到的机能。如果彻底吃透硬件的技术，活用系统机能。"土星"将做出现在无法想象的游戏。比如说，最多一秒间可更迭60幅动画，它是现在任何游戏所比不了的。

问:最后想问一下，您觉得游戏机是机能最重要吗?

浜田:机能当然重要，但有趣的游戏也很重要。游戏软件是在机器中运行的，好机器配上好软件才是最好的。

闯关族的家

主持人：仔龙

留言簿

留言簿

·致编辑部：

望介绍接近生活水平的游戏，不要在人见人爱而无力消受的3DO、超任、32位元……等可望不可及之物上浪费太多宝贵的版面。

上海一"无期徒刑犯"郭可晶

·致全体编辑：

希望有始有终，所介绍的攻略最好是以前"游戏新闻眼"中所推荐的节目。否则千辛万苦弄到这些节目，却不知如何下手或半路卡住，那时，定会找到新闻眼，痛踩一脚，方泄心头之恨。

湖北一"九头鸟"陈必强

·致PC游戏室

PC电脑节目多数是全中文的，故只要写出节目中的难点即可，不必全部介绍了。

北京一视时间为生命的朋友 王伟

·给上海游戏商：

为何"GAME集中营"中竟无一上海商家敢立足广告栏，上海商城之面子何在？只苦我上海玩友无投身之处，呜，苦哇……

中国纺织大学 贺刚

·给"光明与黑暗地图大公开"的作者林松：

我与你同名是有幸还是不幸：同学们纷纷夸我是"天才"。数学老师说："图画得不错，有点几何概念，但我不明白为什么你的几何从来没上过90分呢？"语文老师说："语言组织得不错，但你的作文为什么从没上过25分呢(满分30分)。"北京林松

·对于全体闯关族来说，能了解国内外游戏动态，最新软件的开发和攻关秘技是比任何书刊都好的一种享受，这就是贵刊在闯关族心中占有极高地位的原因。而从94年特刊(第5期)看出贵刊已经脱离了原来的宗旨，这一点使我们很不满意，照这样下去编辑部很有搬家的可能。太原赵志强

·请你们把CAPCOM、NAMCO、SQUARE、BANDAI、TAKARA和HUDSON等名牌软件公司的所有优秀作品分门别类地列在一张表上。——四川 马可

·致龙哥：

"秘技天地"里多登一些新卡的秘技。我们买了新卡不是不会玩，就是不会必杀技！

——北京 何平 刘伟

·致做广告的游戏商店们：

你们在《电子游戏软件》上做广告，是否都能办理邮购？如果能，信用如何保证？

——辽宁李宇

求疵录

《电子游戏软件》94年第5期18页《光明与黑暗Ⅳ》里几处日文有错：はじめかち应为はじめから，つづきかち应为つづきから，ダーマクリア一应为テーマクリアー。——日本常春

某电脑杂志说著名的SQUARE(史克威尔)公司成立于1986年，第二年便推出"最终幻想"似乎不妥。事实上，1985年12月19日，SQUARE便推出了它的第一个游戏"太空迷宫"，可见它的成立至少是1985年，第二年即1986年9月18日，SQUARE又推出第二个节目"KINGSNID"以上两个游戏均反映平平。——北京呈明

排雷专家

●佟顺民 绰号孔明，善玩"三国志Ⅱ(FC)"北京昌平县鼓楼商场刘玉华102200

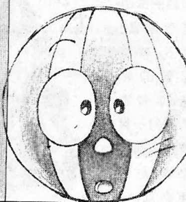
●陈亮 号称霸王丸，擅长"侍魂"。四川成都双林中学高一(2)班610051

●周力峰 绰号"赵云"，特长"吞食天地Ⅱ"。上海杨浦区四平路闸电新村980弄23号2室200092

●黄仕伟 绰号"孔明"，特长"三国志Ⅲ"，广西北海市蓄电池厂536000

●谢伟庆 绰号"阿诺史瓦辛格"，特长"三国志Ⅱ""大战略"，江苏南京梅山新村2幢103.210041

●敖鹏 绰号"刘备"，特长三国系列(包括街机)，北京市电子工业技校100018



包打听

●为何现在的RPG和SLG的游戏很少出中文版呢？

上海邢斌 昆明武衡 北京任意

这个问题很复杂，牵涉游戏业的整个大环境。目前的游戏节目基本都是日本公司制作的，自然推出的软件是日文版。除了前几年MD曾经推出《三国志列传》(全中文)以及台湾制作的《圣火列传》、《荆轲新传》等，中文RPG、SLG市场上几乎没有。其次日文节目的汉化(尤其是8位机)非常困难，有些技术问题还未完全解决，故数量极少。据我们所知只有93年底推出的《赌神》。第三，大陆的电玩迷对RPG和SLG还比较陌生，故市场容量还不大，也影响了厂家的积极性。有一天我们大陆电玩市场秩序步入了轨道，销售量让日本厂商，甚至大陆厂商都不敢掉以轻心的时候，中文游戏才有可能繁荣起来。顺便说一下，台湾厂商近年来在家用电脑上倒是制作了不少极具中国气派的中文RPG游戏，使大陆电脑游戏迷也受益匪浅。

●我的游戏机常会出现一些小的毛病，该怎么办？ 江西 毛美扬

一般进口机的故障发生率较低，故障大部分出在①电缆线内部芯线拉断，如电源线、手柄操作线、手枪连线等，可以自己找出故障，并且更换或自己修理。②手柄按钮有毛病(按键无效)，可以将手柄拆开，取出芯片，用高浓度酒精反复擦洗，待酒精挥发完后再安装起来。③稳压电源没有电压输出，可以对内部的整流二极管，滤波电容和集成电路逐一检查后，更换好的零件即可。④游戏卡常出现一些接触不良的现象，可用橡皮或高浓度酒精在游戏卡的插头的两面进行擦拭去污。

求贤榜

●如何打败《机械战警Ⅲ》第五关的伊贺忍者？——徐进 贵州贵阳关兴路33号 550002

●《黄飞鸿》(PC)如何找到三扁桃木，铁石胆等宝物？——高欣 北京131中初三(6)班

●《龙争虎斗会Ⅱ》如何掌握"超血腥必杀技"？——陈进炜 武汉同济医科大学附属协和医院 430022

●《吞食天地Ⅱ》(PC版)如何启动菜单向下进行？——王宇 武汉南京路5号湖北茶麻公司严正惠转 430014

●《幽游白书·暗黑武道会》(Gameboy版)中各人的绝招怎样出？——何志毅 广东肇庆市正西路沙街卫生站 526020

●《七龙珠Z外传》最后一块拼图的地点是怎样拼写的，孙悟饭9999的血如何加？——侯伟 天津塘沽区杭州道化工楼44门302号 300451

●《侏罗纪公园》(FC)如何过第三关，《007特备队》如何过第四关，《燃烧战车》(FC)如何通过由几个工兵把守的一台大型计算机附近的装备？——杜赢 湖北武汉市汉阳区马沧湖墨水湖中学初二(3)班 430050

●《神鹰一号》(FC)有无秘技？有无局数限定和关底首脑？怎样通关？——赤无极 山东济南9中 250022

●《三国志Ⅰ》(FC)怎样记录？《吞食天地Ⅰ》收服马超后如何通过马超所守之城？——陈东 重庆江北区塔坪102号2单元6—2室 630020

●亚拔在南米大陆如何行动使神奇医者儿子得救？(勇者传说)，《黑暗王座》中如何找到给龙神的物品？——王宁棣 沈阳市和平区重北三马路20号 110001

●在《萨尔达传说》中，Level5以后的地下迷宫入口在哪里？坟场里隐藏入口的宝剑为什么拿不到？——苏志军 广东鹤山市置业花苑96号 529700

●《兔子罗杰》第五关如何过？——李胜 西安交通大学9316# 710049

●《机械战警Ⅱ》最后一关有何秘技？《生物战舰》的秘诀？——黄海 石家庄兴华学院9405班050041

龙哥热线

Q FC和SFC的卡带能否通用，SEGA 8位机的卡带能否在MD上运行？北京 田勇 贵阳 李鹏飞。

A 16位的卡带是无法在8位机上运行的，但FC卡可以在SFC上运行，SG卡也可以在MD上玩，不过均要加上一种转换器才可以。

Q 碟机玩RPG和SLG时要把

进度写入磁碟该如何做(如超任博士Ⅱ、Ⅵ代)

杭州戎臻 宁夏康一哲 沈阳龙海

A 开机时按住手柄R键即可进入菜单画面,在碟机记忆区内有进度时选到"WRITE BRAM"即可,若下次读出时则用"LOAD TO BRAM"指令读碟至机。

Q 日本电气公司的掌机PC-GT的性能怎么样?有什么优秀软件?价格?

辽宁严真 四川张肃

A GT是性能优越的掌机,与GAME GEAR不相伯仲,价格约900—1000元,著名的软件有"炸弹人""街霸Ⅱ Plus"等,且制作得非常出色。

Q 请介绍一下日美版世嘉的区别及卡带通用的情况上海葛文沛 唐晓祺 沈杰旻

A 两者并无实质区别。在国内市场上出售的卡带基本均能于常见的MD机上运行,不受此影响。

Q ①电脑能否拷贝写有世嘉或超任节目的磁盘?②另外二者同是3吋盘为何无法通用 上海张浩

A ①可以。②因文件对应的处理系统不一样。

Q 怎样才能知道一盘卡带的容量?

广东凌风 江苏CL

A 若有相应的碟机可以用碟机BACKUP来检查,或借助专业人员的电脑系统。

Q 请问能否把N制的MD用AV线输出经过录像机输入PAL制电视机呢?

——柳州 白如冰

A 首先你要明白,任何N制的主机,也要用N制的媒体做输出,才可以出现原来的画面。即使用录像机的AV输出,其输出信号也是N制的。PAL制电视机仍旧不能收看。

Q 本人玩《吞食天地Ⅰ》游戏时,不知道怎样才能通过第23座城——广宗城,赵云总是截住你的。还有怎样使诸葛亮加入?

兰州 史宗青 上海胡林

A 赵云不肯走的原因是他的妹妹被困在常山,只要刘备打败常山的文丑,颜良和许攸,救回赵云的妹妹,她便会给刘备一封信(てがみ),拿信回广宗城给赵云看,他便会加入刘备军。

诸葛亮加入的方法如下:

1. 先去诸葛亮住处和外人交谈

2. 返回楼桑村内一间小屋和屋里的老人交谈

3. 再去诸葛亮住处,这次见到他的弟弟诸葛均,和他交谈后得知诸葛亮要过些时间才回来

4. 只好先回南阳城向刘备说明一切

5. 最后在诸葛亮住处看见其睡在床上,和他交谈他会问你是(はい)否(いいえ),你要按一下否(いいえ)后不要动,等一会儿诸葛亮便会苏醒。

Q 我正在玩《吞食天地Ⅰ》,在打败袁术后,便不知怎样去打袁绍?我本来已经绝望,看到贵刊后,抱一线生机。希望能早日答复。

——忠实读者 含风

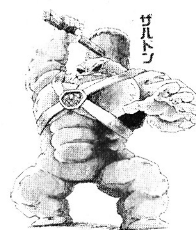
A 先别急着绝望,本刊登了一些热心的排雷专家的名字,可以直接去信请教他们。还有玩友俱乐部,还有你周围的朋友,还有我们——把袁术打败后,在南阳城下买下银钥匙,然后马不停蹄走到勃海城得到徐庶的情报,在洞里找到徐庶和周仓。在勃海城东西的常山打败颜良、文丑,救回赵云的妹妹,拿着她给你的一封信到东面广宗城,赵云便会加入,一起攻打广宗城。占领后,补充一些物资,袁绍就在东面的冀州城。

Q 龙哥,街机中你最喜欢哪一个格斗游戏,最喜欢哪一个人物?

A 主编一般不允许回答这类涉及私人意见的问题,以免引起不必要的麻烦。不过我想说说阿KING是没关系的。比较起来,街机中他还是比较喜欢"真·侍魂",最敬重的格斗武士首推"真·侍魂"中的牙神幻十郎。

Q 我在刊物上总是看到××游戏8M、24M等,这个M和计算机上的M一样吗?有何区别?

A 游戏卡所说的M是兆位(BIT),和计算机程序一般所用的M·(兆字节BYTE)不是一个概念。计算机程序中的1M＝1024K 1K＝210字节。游戏机的8MBIT等于计算机的1MBYTE,所以一个8MBIT游戏只用一张计算机高密磁盘即可装下, 40M BIT的世嘉《超级街霸Ⅱ》只用五张高密磁盘即可。附带说一下,早期的游戏卡的容量与计算机的计算方法一样,如魂斗罗是256K,相当于现在的2M BIT。



三国游戏纵横谈(八)

制霸〈三国〉(FC)的NAMCO

文/王歆

NAMCO的两版FC三国,即〈中原的霸者〉(1988年)和〈霸王的大陆〉(1992),两年来在国内电玩界掀起一股不小的旋风。(现在市面上出现一款配有全中文攻略的《三国志Ⅲ》,欺骗了不少FC玩友;其内容为NAMCO的三国Ⅰ——中原之霸者,彩贴却假冒光荣三国Ⅲ。实际上光荣三国Ⅲ图像精美,容量甚大,根本无法在8位机上移植)。它们在8位机上的霸主地位,连光荣也难以望其项背。察其独特的构思和清晰的界面,颇可一窥使玩友疯魔的原因。

首先,就战略层次上来说,由控制城池的多少来决定命令书的多寡。且全部命令书既可分散各城使用,也可集中于一个城池,避免了因地域广大和将领众多,难以总体规划和每人每月发布指令引起的繁琐感等弊病。天下一局棋,全国一体化的居高临下俯视感觉,其它三国游戏均无法企及。

其次,在战役层次上,智将的强大作用体现得相当突出。Ⅰ版《中原之霸者》设计了火计、陷阱、虚兵、要击、乱水、连环、共杀、笼络八种计策;Ⅱ版《霸王的大陆》更增加到十六种,且弥补了前作中无法对城内将领使计的缺憾(火箭、伪击传杀等)。

当然,最精彩之处莫过于战斗层次的分兵种排阵作战。后来世嘉的《乱世群英》、《太平记》等经典节目均沿用了此类手法。平心而论,就速度,图像来说,8位和16位之间自有天渊之别,但阵势的设计和排布,笔者以为还是《霸王的大陆》独占鳌头。《乱世群英》阵势毫无系统可言;《太平记》诸阵间的生克也嫌不够鲜明。《中原之霸者》布阵专泛指令,无法于战时临时设定,是其弱点。《霸王的大陆》对此作了改进。

随着战级上升,武将所率兵种也随之改变,此亦NAMCO三国的一大特色。Ⅱ代较之Ⅰ代,在战斗设计上更有细致的修改。守城时,在城门两侧布置重兵,由经验值和战级略高的文官(弓队较多)把守,可谓充分体现了守城战的特点。Ⅱ代并增加了战斗层次的计略,更加强了智将的作用。不过象荀或、周瑜之类的智将竟然能使手榴弹(爆炎),却实在太那个……了一点。

两版三国亦都设计了单挑,而Ⅱ版大量吸收RPG的特色,加进了威力各不相同的武器和甲胄,给玩友带来了更大的乐趣。尤其杀死敌方君主可得超级武器、甲胄(龙牙刀、龙鳞之铠等)。某些武器只可某些人固定装备(如关羽之关王刀、张飞之蛇矛等),更是别出心裁,异趣纷呈。

8位机的玩友大多较为喜爱《中原之霸者》和《霸王的大陆》,而只看好光荣三国Ⅰ人物形象设计逼真,应该说是较为公平的评价。下面谈一谈NAMCO三国的不足之处。

一、因为城池和人物较少,而毫无羞耻地篡改中国历史。《中原之霸者》设定初始年代为200年,六君主完全瓜分天下:刘备(竟然已经占领了荆襄!)、曹操、马腾、袁绍、刘璋、孙权(天哪,那年他才多大啊?)。更可笑的是,东南荆州竟控制于孙氏之手,派吕公狙杀孙坚的大仇人黄祖、刘备五虎将之一黄忠等,也莫明其妙地成为其下属。Ⅱ代对此作了修改,空出了十一座城,时代也提前了十年(190),但依旧让刘璋(刘焉还没死哪)、孙策(他老子哪儿去啦)登场为君主。这和力求接近真实(小说真实还是历史真实另说)的光荣,其严肃性当然不可同日而语。

二是武将能力通过学习可以大幅度上升。尤其Ⅰ代,不但可通过读书增长智力,还可通过赏赐武器增长战力。笔者就曾把袁绍培养成一个智力89,武力90的文武全才。只要下点功夫,几乎任何废料都可"三日不见,当刮目相看",鲁肃、吕蒙若知此事,非气疯了不可!

就三国SLG来说,NAMCO确有其不可磨灭的功绩,也足可在FC上称霸一世(16位机出现后,也没人想去动摇它的8位霸主地位啦,哈哈)。

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

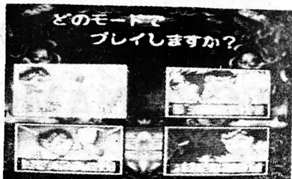
幽游白书·特别篇

类型:S·ACT	机种:SFC
厂商:NAMCO	容量:16M

在暗黑武术会上获胜的幽助回到了他所居住的城市,本以为可以松一口气,谁知又发生了新的事件!

前任灵界侦探仙水忍由于在执行任务中看到太多人类的丑恶一面,而对人类怀有深深的厌憎。他集结了一批超能力战士企图打通人界与魔界的阻隔使魔族来到人间,得知这一消息的幽助自然不会袖手旁观,又一场恶斗开始了……

特别篇与一代在迫力视觉画面方面是相同的,但系统作了大量改进,首先是"灵击"和"灵技"共用一个灵力槽,每回合所增长的灵力会自动加入灵力槽中,大大节约了时间;其次是那些能变身的人物如藏马、幻海、户愚吕弟等等,在提升灵力或妖力变身后可以保持较长时间,这期间的招式均有很大变化。另外,桑原的次元刀等特殊技也会于特定的条件下出现,是完全忠实于原著的设计。

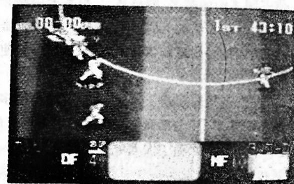


天使之翼 V

类型:SLG	机种:SFC
厂商:TECMO	容量:16M

众所期待的"足球小将"第五作,虽然还是SLG足球节目,但与过去有了很大的不同。主要体现在跑动时完全是普通足球游戏的视角,传球争球时也省去了特写动画,但是使用必杀射球时的特写也因此更生猛、更细腻了。那充满迫近感的画面和人语足以使玩家满足。

TECMO的魅力就在于这一点:尽管是指令判断型的游戏却能充分营造出真实比赛的紧张气氛,在"翼V"中可以说发挥得更加完善。而视角的改变则使游戏更自然更亲切,令更多的人容易上手,这也算是制作者独具心机的改变吧。



比赛的笛声已经吹响了,运用你的智慧,充分发挥大空翼、日向小次郎、若林源三的能力,向世界杯挑战!

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

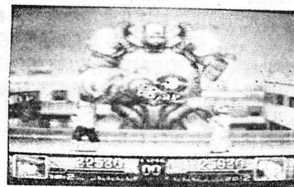
WILD GUNS 西部枪神

类型:SHT	机种:SFC
厂商:NATSUME	容量:8M

西部开拓时期是一个激动人心的时代,在那里有侠骨柔情的流浪牛仔,有快意恩仇的传奇枪手,也有唯利是图的赏金猎人,更有着凶残狂暴的匪帮……

一对最佳的拍档在这混乱的局面中崭露头角,这就是神枪手"硬汉"格林特和他漂亮的助手安妮。他们的目标既是危胁人们和平生活的匪徒,也是将其消灭后可得到的巨额赏金!

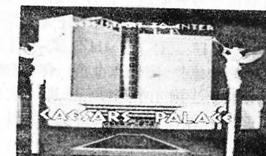
NASTUME的作品,从来都是操作性和画面兼备,同时有着极佳的效果,本节目也不例外,无论在野外、镇内或洞窟中、酒吧里,几乎所有背景上的东西都可以用枪弹破坏,且土制、木制的会留下弹孔,而玻璃制品则会粉碎,同时能听见清晰的爆裂声。而且,车辆、机械人(为何西部会有机械人)被击毁时的爆炸做得极具迫力。总之,从头到尾都会给你以充分刺激的享受。

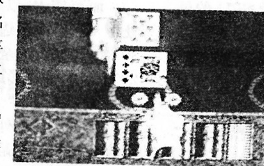


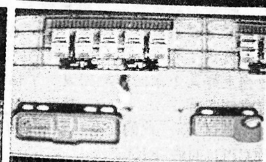
赌 城

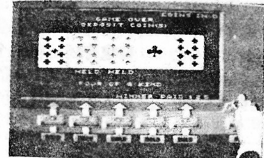
类型:ETC	机种:MD
厂商:VIRGIN	容量:8M

美国的著名赌城大西洋城有许多豪华的娱乐场所,CAESARS饭店便是其中一家。现在你便是一名游客,你将在CAESARS饭店中享受一流的娱乐。角子机、扑克牌、二十一点、轮盘、彩票、赛马等等项目任你选择,其中还有一些高档次的设施需等你成为富翁后才可以享受到。各种游戏你若不会玩可按↑+START调出英文说明,用↓+START可退出游戏,还可利用计算机进行存储。









游戏机进化论

第一讲 CPU的处理速度

文/叶 伟

新一代的游戏机，比如世嘉的“土星”、索尼的“游戏站”等，与普通游戏机最大的差别就在于CPU。

CPU是“中央微处理器”的英语简称，其功能大约相当于人的大脑和心脏。人类的大脑能够处理瞬息万变的事件，是因为脑神经能以几亿分之一秒的速度来思考问题；同样的，CPU能否发挥其最大的功效，也取决于它的处理速度。

我们衡量物体运动的速度时，通常是看它每秒能跑多远；可是在高度集成的电路中，速度根本没法用距离来表示。所以，用来衡量CPU速度快慢的，是每秒钟信号能跑几个来回，我们把每一个来回叫做“振荡”。

任天堂8位机的速度，大约是1MHZ/秒，也就是说一秒钟能跑1百万个来回（“M”是“百万”的缩写，读做“兆”）；而超级任天堂是3.56MHZ/秒，世嘉16位是7.2MHZ/秒，不过这还不是它们最终的速度。超任和世嘉一样，完成一个指令，信号要至少跑4个来回——即4次振荡，所以，它们最多每秒可以处理89万个和178万个指令。

随着游戏软件容量越来越大，对CPU的处理速度的要求也越来越高。很快地，软件制作商们便发现了普通CPU的一个明显的缺点，信号要跑上好几个来回才能完成一个指令，实在太浪费时间了！

所以，新一代的游戏机研制者们发明了另一种CPU，叫做“RISC”。

RISC是“精简指令电脑”的简称。这个名字过于专业了，还是让我们打个浅显的比方吧！

首先，RISC的速度更快了。比如世嘉“土星”用的那块RISC，每秒钟可振荡28.7MHZ，也就是跑上二千八百七十万个来回！是世嘉16位机的4倍！

其次，每执行一个指令，信号只需要跑一次就行了。这样，“土星”又快过MD至少4倍。

最后，RISC一次振荡，可同时执行完几个指令。就象顺便捎带点东西一样，把别的事也干完了。这样，“土星”还要比MD快4倍。

把这几个倍数乘起来看一看是多少呢？64倍！而且，“土星”用了两块这样的RISC，总的速度可比MD快到128倍！这个倍数，就好比一个每小时走10公里的人与每小时飞1280公里的飞机比赛一样，其差距一目了然。

64倍也好，128倍也好，那么高的速度，究竟能派什么用处呢？

大家一定对大型机的“体感战士”（VR FIGHTER）记忆犹新吧？！这个完全仿真的多边形游戏，每个角色大约要用700个左右的多边形。由于是对战节目，再加上背景等画面，总共要同时处理3000个左右的多边形。那种自然的动作，是以每秒钟替换12幅不同的动画来做到的。也就是说，要达到“VR战士”的效果，要求CPU至少每秒能处理三万六千个多边形。

而事实上，以“土星”的处理速度，每秒可以处理一百万个多边形以上，是街机“体感战士”的30倍！如果做完全仿真的角色，每个角色也只要2000多个多边形即可，“土星”做起来便毫不费力——事实上，“土星”正在制作的“VR战士Ⅱ”，就是从角色外形到动作完全真实的游戏，你简直无法相信这是电脑创作的图像！

不单单是多边形。RISC惊人的处理速度，使动辄说“CPU速度慢”的年代成为了历史。各位也许还记得某个慢得让人“涕泪齐下”的SLG吧？如果以128倍以上的超高速来玩，恐怕更能让人体会到其中的乐趣吧？

玩友俱乐部

＊沈 冰 男 15 初三 电玩、踢球 上海市杨浦区飞虹路1047弄40号401室 200092

＊任 熹 男 14 初中 电玩、逛街 河南省郑州市黄河路1号楼副14号 450003

＊徐骏捷 男 16 高中 游戏机、闲聊 上海市翔段路300弄26号202室 200433

＊王 彬 男 16 高中 游戏机、漫画书 上海市宝山区海滨二邨51号601室 200940

＊徐 伟 男 18 中专 音乐、逛街 上海市普陀区真如镇南大街34弄5号503室 200333

＊杨晓明 男 20 大专在读 电脑、读书 湖北省武汉市青山区任家路41街15门5号 430081

＊陆 铭 男 18 高中 电玩、画书 上海市浦东新区川沙镇护塘街314号 201200

＊郑晓辉 男 21 高中 电玩、绘画（胡画） 河南省周口地区林业技术推广站 466000

＊杨金罡 男 22 大专 军事、体育 天津市塘沽区新港新开里A5-7号 300456

＊吴 岚 男 17 高中 电玩、看书 湖南省湘潭市下摄司解放村55栋41号 411101

＊袁海平 男 20 中专 音乐、电玩 上海市虹口区场中路245号67幢201室 200434

＊陆凌青 男 17 高二 游戏机、足球 上海市鞍山八村28号203室 200092

＊吴 承 男 16 初三 游戏机、看书 上海市打虎山路六弄五号503室 200092

＊郑睿康 男 18 初中 电玩、桌球 武昌晒湖小区51号1－2门史荣转郑睿康（武汉市） 430064

＊张 炜 男 18 中技 音乐、养鱼 西安新城区公园南路二十街坊9号楼1门1号 710043

＊邹 军 男 21 大专 阅读、电玩 江苏省无锡市中桥二村86号103室 214073

＊房 欣 男 13 初中 电玩、音乐 北京毛纺厂宿舍南小区12#楼1门107号 100085

＊茅依佳 男 15 中学 电子游戏、看书 上海市南市区新肇周路1216弄17号201室 200011

＊梁 涛 男 24 本科 集邮、音乐 北京大学中关园47公寓405号 100080

＊栗晓宁 男 17 高中 漫画、音乐 山东新华制药厂职业高中高三二班 255005

＊刘 睿 男 20 本科 电脑、GAME 四川联大西区（成都科技大学）267信箱 610065

＊胡 胜 男 16 中技 电游、聊天 湖南省湘潭市湘钢新四村二十一栋一号 411100

＊魏 宁 男 16 高中 电玩、游泳 北京市朝阳区金台西路2号人民日报北区宿舍21楼2单元407号 100026

＊王 端 男 11 小学 打架、做梦 团结湖中路南一条8号楼1单元101 100026

＊马 雷 男 31 高中 音响、计算机 北京市132信箱70分箱马建转 100039

＊宋大治 男 17 高中 TV GAME、看漫画 山东省济南市山大路33号 250013

＊惠 鉴 男 13 初中 游戏机、学习（怎样攻关） 北京市西城区月坛北街25号55门11号 100037

＊崔焕然 男 20 大专 电脑、电子游戏 四川省重庆市四川外语学院英三系119信箱 630031

＊田 东 男 14 初三 电玩、足球 四川成都市青白江区川化中学初九五级一班 610300

＊朱 威 男 15 高中 游戏机、逛街 北京大兴县江海乡军委大院5号楼301室 100076

＊王 克 男 23 初中 游戏机、登山 北京市昌平县南口镇平安里19号 102202

＊索 雷 男 14 初二 电玩、游戏机 北京市宣武区永安路20楼2单元10号 100050

＊缪拯元 男 16 高中 游戏机 上海市徐汇区龙水北路900弄24号604 200232

＊李 铁 男 17 中专 电子游戏、篮球 北京东城区东直门北小街北官厅3号楼2单元603 100007

＊王 岩 男 16 高中 电子游戏、音乐 北京右安门外西庄3号楼305 100054

＊张 晋 男 16 中技 画画、读书 北京海淀区清河镇毛纺南小区13号楼203室 100085

＊郑伟男 男 12 六年级 电玩、看书 北京朝阳区亚运村安苑北里8号楼2503号 100101

＊曹晓春 男 21 大学 PC游戏、连环画 上海师范大学189#信箱 200234

＊石志方 男 16 高二 游戏机、看《GAME》 上海市山阴路57弄80号 200081

＊刘正国 男 24 中专 电玩、看书 上海市普陀区南王家宅路丙弄120号203室 200061

＊冯慷健 男 15 初中 看书、音乐 中国上海市重庆南路205弄92号 200025

＊龙 钢 男 11 小学 电子游戏、听歌 北京市丰台区靛厂二队288号 100039

＊王 勇 男 18 高中 游戏机、看书 北京东外北大街12楼1104号 100028

＊王 勇 男 20 大学 电玩、beauty 北京联大机械工程学院93145班 100020

＊黄 毅 男 14 初中 足球、漫画书 上海市黄浦区宁波路73号 200002

＊周力峰 男 14 初二 电玩、钓鱼 上海市杨浦区四平路闸电新村980弄23号2室 200092

＊姚 迪 男 13 初中 游戏机、乒乓球 北京市复兴路甲63号1楼二单元 100036

＊郭可晶 男 16 高中 电脑游戏、音乐 上海市中山北一路295号外语附中高

玩友俱乐部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

· 自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。

· 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”

· 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。

· 爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

一(1)班 200083
*贺 军 男 19 职高 摇滚、滑板 上海市浦东朱家门摇浜角6号 201208
*谢逸康 男 16 初三 游戏机、交友 上海市嘉定县西塔城路470弄14号601室 201800
*思 雨 男 18 高中 电玩、音乐 上海市浦东德州五村11号301室 200126
*龙 迅 男 16 高一 Game TV、逛街 上海市南市区徽宁路634弄47号 200011
*吴继东 男 19 初中 音乐、看书 上海市徐汇区紫阳路162号 200030
*吴昌骏 男 18 技校 电玩、小说 上海武宁路43弄1号501室 200063
*朱 明 男 18 初中 音乐、电子游戏 上海市徐汇区朱梅路1号上海真空电子职业技术学校电工班 200237
*毛国亮 男 13 小学 电玩、看书 湖南省长沙市西区望月湖一片十四栋五门601 410006
*周崎明 男 18 中专 电玩(RPG)、漫画 上海浦东新区浦东大道592号810室 200120
*来 宾 男 21 中专 电玩、幻想 上海市普陀区宜川六村60号505室 200061
*董 路 男 18 中专 摩托车、高台跳水 上海市浦东新区源深路158号(2921班) 200120
*孔宪治 男 17 中专 电玩、漫画 上海市南市区瞿溪路120弄25号202室 200011
*向 杨 男 16 初中 电玩、看书 吉林省长春市朝阳区锦程大街541栋1门14中门 130011
*左 仲 男 18 高中 游戏机、音乐 湖南省常德市半边街244号 415003
*傅晓钧 男 20 高中 足球 杭州市大资福庙前16号 310008
*陈 跃 男 15 初中 音乐、跳舞 四川省成都市九眼桥望江路13号 610061
*孙 平 男 14 初中 电脑、游戏机 上海市普陀区新村路前赵宅198号 200333
*陈镥稼 男 12 中学 电脑、足球 上海市虹口区山阴路85弄8号 200081
*李雪辉 男 19 中专 电玩、音乐 上海市甜爱路301号204室 200081
*谢 佳 男 23 大专 电子游戏、旅游 四川省重庆大学东林村15-7-3 630044
*苏洪吉 男 16 初中 体育、音乐 四川省重庆市大渡口区建设村8幢32号 630080
*吴 弹 男 13 初中 电子游戏、收集漫画书 四川省重庆市市中区人民路205号7-2 630015
*周 游 男 19 大三 看书、游戏机 上海电力学院038信箱 200090
*刘 彤 男 19 大学 电玩、乒乓球 清华大学27#楼319室 100084
*刘 骏 男 18 高中 电子游戏、音乐 江苏省无锡市清杨新村152号202室 214023
*吴震中 男 21 高中 闯关、音乐 浙江杭州西子宾馆南山路37号 310007
*黄 渝 男 15 初中 电子游戏、看书 重庆电力高级技工学校电9430班 630053
*邵 晗 男 15 初中 美术、音乐 云南省昆明市第十中学初三(1)班 650011
*陈 新 男 18 高中 电玩、音乐 四川省重庆市邮政技校92级1班 630020
*王斌杰 男 16 中专 电子游戏 上海市杨浦区定海路爱园二村翁家宅15号 200090
*顾江博 男 16 中专 美术、书法 北京市新型防火装备厂 100085
*武 玮 男 17 高中 漫画、电游 天津市大港区西四区31-5-301张磊转 300270
*张 磊 男 18 中专 漫画、电游 天津市大港区西四区31-5-301 300270
*柴三山 男 19 大专 绘画、电玩 北京市西城区西直门外大街新兴东巷十五号明星公司 100044
*李唯一 男 15 初中 足球、电玩 上海市杨家渡路310弄21号602室 200120
*诸晨一 男 17 初中 音乐、美术 无锡市荣巷新村15号501室 214063
*杨亚军 男 17 高中 绘画、游戏 河北省安新县西里村罗家坑7号 071600
*韩 驰 男 16 初中 足球、玩游戏机 辽宁省本溪市明山区红光街51栋2号 117000
*胡 舰 男 22 初中 下棋、运动 四川省夹江县7102油库 614100
*陈 超 男 21 高中 摄影、漫画 苏州市南环新村22幢东302室 215007
*张 陆 男 16 高中 画画、读书 河南省郑州市金水区防疫路化药厂家属楼13号 450053
*杜 鹏 男 16 高中 摇滚音乐、看书 北京市崇文区得丰西巷51号 100051
*安 康 男 16 高中 电子游戏、模型 济南市历下区解放路第三小学 250013
*李森豹 男 12 小学 电玩、棋类 湖南省长沙市西区望月湖一片十四栋五门601 410006
*王桢栋 男 16 高中 绘画、TV GAME 上海师范大学附属中学高一(3)班 200234
*高 猛 男 14 初三 电玩、绘画 北京海淀区紫竹院路四号楼1006号 100081
*郭 进 男 16 高中 闯关 北京海淀北大附中高一(1)班 100080
*敖 鹏 男 17 技校 读书、玩 北京市电子工业技校93-701班 100018
*武 政 男 18 高中 电脑游戏、音乐 北京市丰台区三倾地甲1号办工楼五楼 100039
*陈靖宇 男 21 大学 收集枪械资料、录像 哈尔滨工程大学91-821班 150001
*杨 超 男 21 大专 游戏机、漫画 四平联合收割机厂工艺处 136001
*王岳东 男 17 高中 TV GAME、交友 上海市华东师大一附中高三(3)班 200080
*姚 翔 男 23 初中 电玩、登山 北京市丰台区葆台村 100071
*申四甲 男 16 高中 电玩、棋类 江苏连云港市东方中学高二(3)班 222042
*洪海洋 男 17 高中 电子游戏、篮球 沈阳市汽车技术学校 110005
*叶晓春 男 17 高中 电玩、音乐 江苏省昆山市锦溪镇锦溪中学高一(1)班 215324
*邓 芳 女 16 初中 逛街、看书 四川省成都市铁路工程学校294-1 610031
*陈 昶 男 18 高中 电玩、闯关 福建省福州市营迹路温泉花园A座5-D室 350003
*王 杉 男 15 初三 电玩、漫画 北京市海淀区车道沟10号院东1-5-515 100081
*孟 飞 男 19 中专 电子游戏、音乐 四川重庆璧山56029部队96分队 632760
*许明铭 男 14 初中 收集火花、写游戏密技 重庆市江北区建新东路21号 630020
*郑 辉 男 17 高中 PC GAME、漫画 湖北省武汉市一元路海寿里附27号 430014
*黄 琦 男 18 高中 TV GAME、绘画 成都市青白江区工农街化工五村十九栋一单元五楼九号 610300
*杜大为 男 15 初中 电子游戏、听歌 天津市和平区康定路15号509室 300052
*杨万树 男 26 中专 电子游戏 内蒙古赤峰市翁旗乌丹中蒙医院二门诊 024500
*许昱民 男 21 大学 长跑、整理资料 华东理工大学69号生化910 200237

*康 曜 男 19 职高 音乐、游戏机 上海市杨浦区平凉路1695弄4号603室 200090
*张 春 男 16 中专 音乐、聊天 上海市闸北区和田路新赵家宅33号202室 200070
*周 青 男 15 初中 闯关、交友 上海市桃源路107弄9号 200021
*庄 霏 男 18 大学 电玩、漫画 河南郑州大学理科区1-45信箱 450052
*郑 毅 男 16 初中 游戏机、跳舞 上海市杨浦区延吉东路125弄20号601室 200093
*陈同群 男 17 高中 游戏机、计算机 天津市河东区东小马路52725部队 300161
*毛 磊 男 16 中专 微机、体育 武汉市财经职业中专9402班 430031
*高 飞 男 19 高中 游泳、音乐 上海市南市区篾竹路204弄3号 200010
*熊 彬 男 15 初中 音乐、玩游戏机 湖北武汉电信器件公司熊国民转 430074
*宾海涛 男 15 初三 收集漫画、电玩 湖南省湘潭市调塘路草塘仓库 411100
*王 立 男 18 技校 电玩、音乐 上海市杨浦区邯郸路500弄3号502 200433
*郑艳军 男 17 技校 漫画、电子游戏 北京丰台区赵公口4楼4单元303室 100075
*高 杲 男 20 大专 书法、绘画 湖北省宜昌市自来水一厂 443000
*朱俊杰 男 21 高中 电脑、电子游戏 上海市淮海西路442弄81号上海液压泵厂宿舍210室 200052
*陈 渊 男 12 小学 漫画、电玩 甘肃省兰州市城关区沙厂巷79号304室 730000
*杨鹏军 男 17 高中 电游、电脑 山东省青岛市市南区中山路69号 266001
*陈 立 男 17 高中 体育、看书 上海市宝山区淞南新村2号401室 200431
*冯 众 男 15 初三 体育、漫画 北京西城区北魏胡同36号 100035
*郑 凯 男 16 初中 电玩、看书 辽宁省鞍山市三十五中三年三班 114001
*陈雪彦 男 17 初中 电子游戏、漫画书 云南省曲靖一中高961班 655000
*蒋 祺 男 17 高中 电玩、音乐 湖南湘潭钢铁公司第一中学高123班 411101
*李 宁 男 19 中学 电玩、听歌 辽宁省海城市东关街福民委《回民商店》 114200
*文 剑 男 17 中技 电玩、读此刊 湖南株洲七斗冲耐磨分厂文利国转文剑收 412008
*赵嗣龙 男 18 高中 电玩、音乐 江苏省南京市新蕾公司家属区5-20-506 211100
*穆运鹏 男 17 高二 电脑、体育 四川省成都市协进中学(28中)高二·二班 610015
*骆卫华 男 17 高中 足球、音乐 四川省重庆市铜梁县铜梁中学高九六级三班 632560
*鲁 辉 男 13 高中 游戏机、模型 湖北省沙市市第三中学高一(2)班 434000
*俞 林 男 16 中学 游戏机、足球 上海市虹口区母徒路289弄12号 200082
*王跃飞 男 16 初中 电玩、听音乐 上海市浦东新区凌桥中学初三(1)班 200137
*沈小鹏 男 14 初中 电玩 上海市徐汇区中山南二路999弄4号1A 200030
*谢 山 男 17 高中 电游、漫画 湖南省常德市七中130班 415000
*廖 然 男 14 初中 电游戏、逛街 云南省昆明市复新村鸡鸣桥305号 650032
*刘 熙 男 15 初中 电脑、电子游戏 四川省乐山市土桥街47号金桥股份有限公司 614000
*曾 涛 男 14 初中 电玩、看书 四川省乐山市市中区白塔街财政局宿舍五楼一号 614000
*蒋 俊 男 14 初中 绘画、电玩 四川省内江市铁路工务段 641000
*李 军 男 23 大专 天文、电游 湖南省湘潭柴油机厂宿舍区13栋304号 411100
*张 淳 男 12 小学 游戏机、乒乓球 北京市海淀区北京邮电大学14楼14434号53信箱 100088
*龙 平 男 20 大学 电影、音乐 湖北省武汉市华中师范大学中文系9302班 430070
*许 源 男 17 高中 集邮、逛街 山西省阳泉市战备路平东区6号楼3门13号 045000
*李春义 男 22 大专 电子游戏、模型 四川省成都市温江县柳城镇东大街77号 611130
*范 磊 男 15 初中 看书、电子游戏攻关 江苏省常熟市虞山镇元和小区30幢202室 215500
*刘 特 男 16 高中 绘画、音乐 江苏南京市颂德里15号601室 210003
*陈 龙 男 16 高中 TV GAME、音乐 沈阳市东陵区第51中学高二·六班 110015
*蔡 峻 男 17 高中 足球、音乐 上海市静安区石门一路252弄29号 200041
*樊 健 男 19 高中 游戏机、装模型 西安市尚德路38号4单元401号 710004
*王 宇 男 15 初中 摄影、下棋 辽宁省鞍山市26中学二·9班 114001
*李晓峰 男 17 高中 电子游戏、写作 沈阳实验高级中学高三理二班 110044
*洪 伟 男 17 中专 逛街、音乐 武汉市自治街仁原巷10号2单元5-4 430022
*王 珂 男 15 初三 音乐、漫画 上海市控江路640弄3号603室 200093
*王书径 男 14 初中 看书、足球 沈阳市沈河区南二经街24号楼4-1-3 110014
*马 聪 男 18 中专 电玩 上海市浦东乳山二村76号604室 200120
*丁 晔 男 15 小学 游戏机、漫画书 上海市陕西北路119弄33号 200040
*郑 磊 男 18 职高 音乐、电脑 北京市劲松职业高中 100021
*付文俊 男 15 初中 电玩、看书 上海市芷江西路254号701室 200070
*江开祥 男 15 中专 玩电动、看GAME集中营 湖北省武汉市税务学校9404班 430054
*徐 伟 男 22 高中 集邮、下棋 山东淄博市张店区中心路100号 255040
*陈晓艺 男 17 高三 足球、日本漫画 陕西省咸阳市西藏民族学院附中高三文班 712082
*郑思骏 男 16 初中 电子游戏、音乐 上海市闵行区莘庄镇莘松三村66号204室 201100
*郑俊涛 男 17 高中 电玩、篮球 湖北省宜昌市西陵一路3号2栋5楼501号 443000
*肖路明 男 20 初中 电游、音乐 北京市西城区车公庄北里15号楼4单元412号 100044
*李 琳 男 14 中学 电玩、电脑 上海市青浦镇城东新村91楼101室 201700
*彭 浩 男 19 中专 游戏机、流行乐 四川省重庆市重庆第二机床厂开发车间 630060
*王振伦 男 18 技校 电玩、音乐 天津市和平区重庆道24号内2号 300050
*施海毅 男 22 中专 武侠书、旅游 上海市杨浦区三门路36弄3号401室 200433
*姜 军 男 18 技校 电玩 上海市闸北区彭浦新村临汾路299弄5号1207

〈漫画·动画·电子游戏〉之三

恋爱与闹剧

福星与乱马

文/XYM 图/WD

大男人被泼了凉水竟变成了小猪！那么男孩变女孩也应不足为奇了。倘若青海省真有“溺泉乡”，不知读者您的第二个自我会是什么？地球出现了长角的外星美女！是人？是鬼？花心大少亦担当保卫地球的使命，这一切的一切都是：

□恋爱与闹剧　福星和乱马

说起今天的高桥留美子，已是一个非凡的漫画家了。她的三大代表作《福星小子》（也译成《五路福星》与《山T女福星》），《相聚一刻》（也译成《一刻公寓》）与《乱马1/2》（也译成《七笑拳》）在日本漫画、动画界造成的影响及其本身的魅力，决不逊于《七龙珠》与《圣斗士》等一些热门漫画，而且有渐渐超越前者的倾向。这三部作品被制成了各种游戏软件且《乱马》、《福星》均不止一个节目、真是相当有缘份。

《福星》被喻为80年代漫画与动画的代表作。以花心轻浮的高中生诸星当及他的（被迫）未婚妻、拉姆为中心，包括了人类，妖怪、宇宙人在内的大混乱生活，漫画《福星》惹来了大群漫画迷的拥护，因此为高桥留美子在小学馆取得了举足轻重的地位。

《福星》是高桥留美子的成名作，亦是首先制成动画的作品。TV版联映四年半，以第五部《ボーイ·ミーツ·ガール》作为剧场版的完结篇，OVA每年制作一到二部。尽管原作漫画连载早已告结束，在九一年亦推出《福星》十周年纪念用剧场版《无论何时、My Darling》。可见高桥作品受欢迎之程度。日本著名作家田中芳树（代表作漫画小说《银河英雄传》、《七都市物语》）亦用“原作与动画的幸福婚姻”作为对动画的评价。

《福星小子》制作成游戏，也是真够出乎意外的。但转念一想，以闹剧、搞笑为题材的故事编成AVG游戏也未尝不可，况且EARTH为SEGA制作的这个CD游戏是一部溶入深厚感情色彩的冒险游戏。

游戏的内容虽与原作不同，但角色仍是生活在诸星当周围的少男少女们，当然也有错乱坊及龙之介之父等“变态者”出场。指令方面有看、听、触摸（让人血压升高的指令）等等。人物以对白可听见《福星》动画中配音演员的声音。至于会发生什么事，不过是众多关系复杂的人物同台演出的闹剧而已，最后完场必定为拉姆获得当的心而告终。此游戏在MD新作排行榜位于第三。

在《福星》十周年纪念放映剧场《无论何时、My Darling》的同时亦推出了《乱马1/2》的第一部剧场版《中国寝昆仑大决战！破坏的激斗篇》（好长的名字）。在这以前乱马只是在TV版上与观众见面。

你能说拉姆不美吗？

其实乱马国内的读者也相当熟悉了，与高桥留美子二部代表作相比较，搞笑逗趣之处稍逊于《福星》、感情方面的描写，亦不如《相聚一刻》来得深刻，但乱马仍具有自己的魅力而吸引了众多读者。

八九年《乱马1/2》推出了TV版动画。（九四下半年亦在卫视中文台播放），在原作的基础上，以“热斗篇”为标题，内容稍作改动，在每周的黄金时间播出，因为原作的影响，收视率不断上升，在最受欢迎人物选举中，乱马、茜等角色自然也是首位。首部剧场版《中国寝昆仑大决战》于91年11月2日在银座影院首映。由于同时也上映《福星》的十周年纪念用剧场版，那日对日本的高桥迷来说，是个极重要日子，一连多场票房都保持爆满。此次故事由中国来的麒麟，来薙与乱马、茜之间形成的恋爱四角形，由此展开的故事……

乱马与来薙之间……

被麒麟掳走的茜，她在想什么呢？

相对于《福星》，《乱马》的内容更容易被制作成各种类型的游戏软件。而几种类型的游戏中，唯对战格斗游戏独领风骚，在SFC及PC－E上几度出现《乱马》的格斗游戏最初的游戏《町内激斗》与《爆裂乱斗》两篇由美塞亚（MASIYA）制作，彩了原作的人物加上简短的故事（主要以表明战斗目地）、其中《爆裂乱斗》篇明显比《町内激斗》篇来得出色得多。登场的角色比前作多得多，连赌王、五寸钉光这些不入流的格斗技也有登场（其实其它也都是些古怪的格斗技），而在前作中全体出场的九能一家在《爆裂》一篇中却消失得无影无踪，怪哉？无论如何他们总比五寸钉光这类来的“正经”。幸好在第三作《超技乱舞》篇中，九能兄妹再次登场，“修练”之后，确有长进。鲁美克（RUMIC）制作的《超技》篇容量已达20M之巨，一改以往操作方式，画面、背景、音乐都制作的相当精美，但也有人认为没有《爆裂》篇留下的印像深。与ACT不同的是，RPG游戏给玩者更宽广的游戏空间。MEGA－CD的《白兰爱歌》、SFC的《朱猫团的秘宝》，这些RPG游戏可以让玩友见到在漫画与动画无法找到的人物与故事，而具有相同特征的AVG游戏上，也推出了PC·CD游戏《被夺的新娘》及PC9801的《乱马1/2》。AVG类的游戏可说是动画的近亲，游戏过程中不断加入动画及插图！对白亦是动画片中同样的配音演员的声音！！玩游戏便有类似看动画的感觉了（尤其是PC9801），唯一可惜的，只是——语言不通。

从中国来的麒麟有着一击便能打倒乱马的实力

事实上，诸星当是不想放开拉姆的，乱马也只是希望与茜相相对对，但是两个男孩，也实在太幼稚了，单纯到不想表白的地步……

事实上，拉姆也好，茜也好，她们其实也是明白这些的，只是少女总想听到一些承诺的甜密语句……

两篇设计极相似的故事形成现在大家所熟悉的漫画、动画与游戏、事实上两篇故事还是有区别的，无论如何《福星》都是“恋爱的闹剧”而《乱马》更似“闹剧性的恋爱”。其中奥秘，《福星》与《乱马》的爱好者们细心些就能够解开。至于游戏到底更偏重于那一边，笔者在这只是小声地说一句：“似乎是闹剧吧？”然而那些9801及CD游戏的玩友如有异议，笔者可就招架不住了。其实，个人的看法，众多的游戏，也都是有所不同而都有自己特色的，到底是骡子是马，只有玩友自己去尝试体会一下，方能知道。然而有一点是肯定的，《福星》、《乱马》无论是漫画、动画也好，游戏也好，给人的感觉总是轻松与愉快。那些经常给予乱马麻烦的敌人，更应说是他的朋友才对，这一点在《朱猫团的秘宝》中便可得到证明，然而，即使是战斗，也没有刻意地去塑造紧张的气氛。因为这样，有人写道：乱马的RPG，单纯而有趣轻松，没有像一般传说RPG那样富有伟大的使命感，令人喘不过气……”。其实也并非RPG一项，其它类型《福星》与《乱马》的游戏何尝不是这样呢？至于为什么要做这样的设计与安排，高桥留美子解释道：“我的作品是隐藏了这么一个标题的：

——“想向人倾诉：人类，太好了”。

责任编辑：KING

《恋爱与闹剧、福星与乱马》补充资料

漫画:《福星小子》:小学馆《少年SUNDAY》周刊 80年3月第15期正式连载,87年2月第8期结束。

全篇约三百五十回,单行本34卷(按国内排版方式约出65本左右)。

81年漫画动画化、包括TV.OVA.剧场版.剧场版《ボーイ.ミーツ.ガール》完结篇。88年2月6日,东宝单画系制作。

《乱马1/2》:小学馆《少年SUNDAY》周刊,87年9月,正式连载。目下连载中。89年改编成动画。首部剧场版《中国寝昆仑大决战》

经典作品的始与终!

乱马首部剧场版推出!同时放映福星十周年纪念用剧场版!!

始《中国寝昆仑大决战!破坏的激斗篇》

天道家忽然出现一位骑象的少女,来薙。将手中拿着的卷轴掷向八宝齐,喊着:"你要负责的"!而卷轴却跌落在天道茜的手中。此次登场的,是统领坏蛋七福道神,乘着飞行宝船而来的男子麒麟。并且将茜掳去。原来,卷轴是作为麒麟未婚妻的信物。于是,乱马一行与来薙便前往中国了。茜看着对妻子死心塌地的麒麟,乱马看着长期梦想着"白

来薙,两人的心也有微妙的变化?而乱马首先要做的是面对

福道神严阵以待的楼阁!

STAFF:91年11月2日スタジオディーソ制作　监督:井内秀治　脚本柳川茂、山口亮太

配音:乱马:(男)山口胜平(在《圣传》中配龙王)(女)林原麻美(在《电影少女》中配天野爱)

天道茜:日高莉(在《兰宝石之谜》中配志强)麒麟:塓泽兼人(在《北斗之拳》中配力)

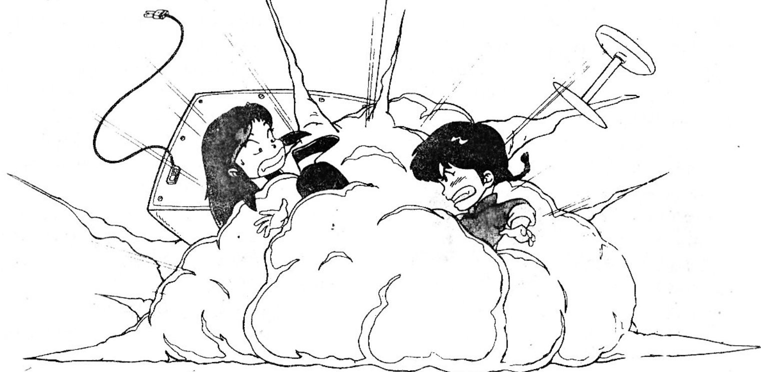
终《无论何时 My Darling》

只有全宇宙最烦恼的人才能开启的神殿里,藏有究极的钟情药,而宇宙来的美少女露碧嘉,为了得到这种药,给他的青梅竹马里奥饮,便将诸星当带走,而那药,拉姆却让当喝下了,而当第一眼看到的竟是露碧嘉,于是对她专心不二了。装药的壶,亦被吃惊的拉姆打破了。月圆的夜,溅满药的草地,生下了一株月的水点草,而留下了一滴药,这便成了拉姆一露碧嘉所要争夺的东西了。

STAFF:91年8月18日　マット"ハウス制作　监督:山田腾久。脚本:高屋势英夫　金原智子

配音:拉姆:平野文　诸星当:古川登志夫(曾在《DBZ》中配短笛。《机动警察》中配游马)

露碧嘉:松井莱樱子　里奥:古本新之辅　雪:小原乃梨子



下期要目

射击游戏研究

梦幻模拟战Ⅱ攻略详解

斗技王(MD)

荆轲新传地图大公开(FC)

天使之翼Ⅱ(FC)

实况足球(SFC)

斗士历史(SFC)

世嘉机如何从PAL制改为N制

〈漫画·动画·电子游戏〉(五)——集结·漫画游戏

格斗等级测试

月刊·每月14日出版

社长:文　若

主编:熏　风

编辑出版:《电子游戏软件》杂志社

地址:北京市东城区沙井胡同15号

邮编:100009

电话:(01)4041576

印刷:北京新华印刷厂

北京新华彩印厂

订阅:全国各地邮局

刊号:CN11－3505/TP ISSN 1006－5032

邮发代号:82－648

广告许可证:京工商广字0457

定价:4.50元

游戏新闻眼　　游戏新闻眼　　游戏新闻眼

MD （世嘉16位机）

最近新游戏不多，不象春节前后那样火爆。有一个发现想告诉大家：最近新节目中盗版质量存在严重问题，有些游戏因原制作公司加密手法高强，使得盗版卡带会在比较靠后的一些关中死机，根本无法通全关。这种问题盗版商是不屑于费力去发现的，但玩友一定要注意。其实要发现这种卡带并不难只要看一看游戏中有无花版，敌人会不会打不死即可辨明该卡有没有这类问题。

另外，日本去年才刚刚出品的MEGA-CDX，已经在大城市中发售，价格约为2300～2500元，该机是MD与CD的一体机，比之MD-CD套机体积小，性能更可靠，且均为原装正品，欲购齐MD与CD的朋友尽可放心去买这部主机，不过它可是NTSC制式的。

SFC （超级任天堂）

面对次世代机的挑战，SFC从性能上讲无论如何是不敢与之争锋的，而任天堂的64位主机仍遥遥无期，就只能在软件上做一番工夫了。今年内预定发售许多超高容量的RPG，SQUARE的RPG《时空之旅》竟达32M，这是前所未有的，而且更由鸟山明、坂口博信、崛井雄二等大腕参与制作，阵容可谓也超前。另外，还有象ENIX的《勇者斗恶龙Ⅵ》也将发售；NAMCO的RPG《TALE FANTIC》也以32M容量制作。SQUARE还有一部24M的SLG大作《前线任务》也于2月24日发售。

ARC （街机）

街机节目最热的非SNK的《真·侍魂》莫属了。该节目继承了前作的全部优点，并加进新的人物及必杀技，更加华丽刺激。CAPCOM在街机上推出街霸系列的又一新作《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X》，全部人物的招式在原有基础大幅改进，过渡动作更加细腻，但已经不能象当初那样引起玩友的兴奋了。可是，CAPCOM的新作《DARK STALKERS》（译名《恶魔战士》）推出仍然使人相信它在对战游戏领域是最强的。该节目画面极其华丽，操作性及操作感绝对一流，让人爱不释手。《四国战机Ⅱ》吸引了许多不玩STG的玩友，该节目共十关，设计更为细致，但难度有所加强。另外，第一次可以通过"搓招"而发射强大火力的STG《TWIN EAGLE Ⅱ》（译名《双鹰Ⅱ》）也以其火爆壮观吸引着玩友。

推荐

MD机：《信长的野望——霸王传》、《提督的决断》、《欧陆战线》。

FC机：《太空战士Ⅰ＋Ⅱ》。

SFC机：《时空之旅》、《前线任务》。

街机：《真·侍魂》、《恶魔战士》、《TWIN EAGLE Ⅱ》

闲话

由于主持这个栏目，接触价格之类的信息较多，加之各地玩友们的帮助，使我对全国游戏市场比较熟悉。其中有两个感想和大家聊聊：其一，各地甚至同一地区价格相差太大。有时一盘游戏卡的价格会相差几百元，尤其以原装为甚。这里面的差价不光是进货渠道不同造成的，有的商人确属喝墨水太多了（不是指他们有文化，那样还好点儿，而是某内脏器官有病灶）。一般是国营较个体高，兼营比专营高，小城市比大城市高。其二，新上市产品价格高得接近玉皇大帝尊贵的头了，但很快就大幅下跌。比如热销节目MD的《侍魂》刚上市时为220元，但不到一周时间跌到150元，利润之高，可见一斑。最近，市场上又出现好几种电玩书籍，有盗版的，有拼凑的，有侵权的，互相抄来抄去，价格又高得吓人，实在没什么意思。有的玩友乱买十几本，几十本攻略、秘技大全等，其实等于一本。大家家里都不是开银行的，还是悠着点，货比三家嘛！并不是说一定要买《GAME集中营》，只希望大家能买最好的。

责编\邱兆龙

（本期信息结止于2月15日）

新上市节目内容及价格表

节目名称	机种	介　绍	平均价格（元）
信长的野望——霸王传	MD	KOEI公司《信长的野望》系列作品的第四集，容量16M的历史SLG，绝对一流的设计，玩腻三国的玩友尽可一试。	400（原装）
激光战机	MD	街机作品，由DATA EAST移植，容量16M，这是一款3D斜视的STG，视角很象FC版的《孤独战士》。	100
豪血寺一族	MD	ATLUS的街机作品，在MD与SFC上均有移植，容量24M，但细部处理上差别很大，人物与街机相同。	400（原装）
提督的决断	MD	KOEI公司描写二次大战中太平洋战区的大作，容量8M，指令系统承袭了《帝国的光荣》的现代战争SLG。	390（原装）
欧陆战线	MD	KOEI公司描写二次大战中欧洲战区的大作，容量8M，游戏中你将率领德军及手下将领赢得一场又一场的战斗。	500（原装）
红色地带	MD	英文名称"RED ZONE"，由TIME WARNER公司以16M容量制作的直升机作战游戏，视角很象《沙漠风暴》。	180
书页历险记	MD	英文名称"THE PAGEMASTER"，由著名的电影制作公司二十世纪福克斯公司以16M容量制作，少年冒险的游戏。	180
功夫侠客	MD	容量24M，以NBA明星奥尼尔为主角的对战游戏，共有多种游戏方式，但人物比例偏小。	200
黑水海盗	MD	英文名称"THE PIRATERS OF DARK WATER"，容量16M，共有3名主角可任意选择，画面及操纵性均属一流。	180
WWF摔角	MD	活跃在八十年代初的大力士们搬上了MD的舞台，共有12名主角供你选择，场上最多有六名选手互殴，SFC亦有同名作品，由FLYING EDGE公司以16M容量制作。	160
兰格船长	MD	英文名称"CAPTAIN LANG"，由DATA EAST制作，容量8M，游戏形式很象《火箭骑士》，还有令人叫绝的画面。	150
弃婴Ⅱ	MD	英文名称"SON OF CHUCK Ⅱ"，由VIRGIN及CORE以8M容量制作，大头婴儿挥舞着新人类用的棍棒打击敌人。	120
幽·游·白书	FC	与《龙珠ZⅣ——天下一武道会》类似，对战游戏，以暗黑武术会为背景，但人物太小，画面粗糙，部分必杀技要用卡片机才可以使出，通常以二合一形式出现，配套节目为《百战天龙Ⅱ》或《龙珠ZⅣ——天下一武道会》。	100 150

热销节目价格表

节目名称	机种	类型	平均价格（元）	涨跌	节目名称	机种	类型	平均价格（元）	涨跌
侍魂	MD	ACT	240（组）	↑	梦幻模拟战Ⅱ	MD	SLG	230（组）	↑
FIFA足球'95	MD	SPG	200（组）	↑	魔强统一战	MD	ACT	180（组）	↓
顶级赛车2	MD	RAC	155（组）	↑	碎烈暴风	MD	STG	165（组）	↑
超级摩纳哥GPⅡ	MD	RAC	160（组）	↑	蚂蚁战士	MD	ACT	180（组）	→
陷井	MD	ACT	150（组）	→	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	FC	RPG	270（原）	↑
大航海时代	FC	SLG	225（组）	→	水浒传	FC	SLG	265（原）	↑

（上接第56页）

该谈谈MD2了。MD2由于尚未大量假冒，故这里以一台从日本直接购得的MD2为例看一看正宗MD2的几个特征。

1. 输出视频信号应为NTSC制，只有用带N制接收功能的彩电才能得到场幅不压缩的彩色图像。

2. 线路板为棕色，金属化孔为蓝色，焊点为回流焊，CD接口有黑色镀膜。

3. 机身背面有凹刻的英文字样，为世嘉公司各地代理商的通讯地址，并有五个橡胶垫脚。

4. 原装电源为台湾造，适用于110V电网电压，输出为10V，850MA

5. 手柄插头和手柄"START"键上方为"SEGA"印记。

6. 原装机随机只附送单声道二端子AV线，三端子的立体声AV线需另购。

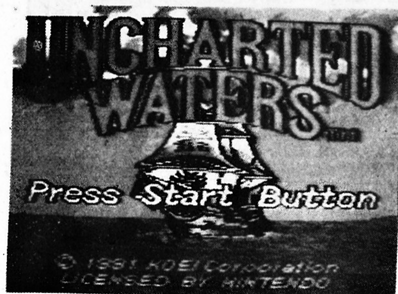
特工黄简介：集中营元老级人物，94年毕业于北京理工大学光电技术专业。毕业当晚于电刑室用警察（VEGA）打哭龙哥后遁至福州开始特工生涯。现为音像、电玩软、硬件统烧友。尤其致力于电玩硬体的研究，望与志趣相投者相互切磋。

姓名：黄昌星　性别：男　年龄：22岁

学历：大　学　爱好：电玩、音像

地址：福州市白马北路253号福建省音像出版社影视制作发行公司　邮编：350001

责任编辑：热斗



大航海时代

文/TRANK

厂商:KOEI	容量:8M(5M+128K)
类型:SLG	机型:MD/SFC(FC)

本游戏继承了光荣的特色,也是以全指令形式和繁多的数据见长,一开始玩时可能觉得麻烦又无聊,一旦上了手就会不忍放弃。虽然容量并不大,采用了全日文版,使众多玩家难以融通,但实际上这个“大航海时代”真是个不错的GAME,我将负责全力为玩友们排除语言的上障碍,让大伙儿都来过把瘾。

剧情:80年前,我——利安王子的曾祖父,被誉为“航海王”的艾利克王子,接受了葡萄牙国王乔治一世的委托,率舰队向未知的非洲大陆探险,不料途遇暴风雨全舰覆灭。平日嫉恨王子的冒险家和贵族们联结起来侵吞了王子的财产和地域,并阴谋剥夺了他的世袭爵位,一世荣华从此没落。时间是16世纪初,正是葡萄牙和西班牙这两个海上强国竞相进行殖民扩张、争夺海上霸权的乱世,也是航海家们梦想致富扬名的年代。我告别了青梅竹马的葡萄牙公主克丽丝,立志重振家庭的威名。

游戏目的:主角的最大理想是获得地位仅次于国王的公爵爵位,并娶到克丽丝公主。而一开始主角是白身(平民),连皇宫也不能进入。晋级为贵族的条件是拥有巨大的声望并完成国王授予的委托。声望主要靠发现新港口以及完成港口的委托、掠夺别国船只来增加,有了一定声望国王便会召见主角并给予任务,完成一件任务就会晋升一级。爵位分骑士、准勋爵、勋爵、准男爵、男爵、子爵、伯爵、侯爵、公爵几等。

START:选择重新开始或继续上次的冒险。重新游戏时先设定主角名字(按A键可换页),再决定主角的数据。共有とうそつ统率力;はんだん判断力;ちりょく智力;ゆうき勇气;つょさ力量和ボーナス(BONUS)附加分六项(随机给出),可把附加分分配到以上五次数据中,前三项对航海有影响,随航海级数的提高而上升,后两项关系到战斗时的攻击力,随战斗级数的提高而上升。由于本游戏可分别走经商或海盗两条路,所以附加分如何分配完全按游戏者喜好而定。最后设定船名,进入游戏。

指令篇·港口的设施

按START可调出辅助窗口:きろく记录,仅在港口内可执行。对记录完毕后的提问选“N”即可继续游戏。そくど速度,BGM背景音乐开关。

设施一　工会:可买卖宝物并得到国家情报的地方。

A.こうにゆう　购入　买到这个工会所拥有的宝物。宝物分为航海用和特殊用两种,航海用宝物中有的是必备品非买不可,有的是提高战力、幸运、防御等系数的东西。特殊用其实是送给公主的礼物,如しんじゆのうでわ珍珠的手镯。买入一件道具后不能重复购入。

表一:工会卖出的宝物

日文名	中文名	价格
ばうえんきょう	望远镜	1000金
ろくぶんぎ	六分仪	800金
すいしょうのかがみ	水晶之镜	12000金
たんけん	短剑	750金
ちようけん	长剑	2000金
サーベル	军刀	3500金
ニンフのごふ	仙女的护符	1500金
てんしのごふ	天使的护符	7500金
びやくやのごふ	战神的护符	3000金
ひかりのごふ	光之护符	12000金
はやぶさのちょうぞう	隼之像	1200金
たかのちょうぞう	鹰之像	4800金
わしのちょうぞう	鹫之像	9600金
ひりゆうのちょうぞう	火龙之像	15000金
ぎんのロザリオ	银念珠	800金
しんじゅのうでわ	珍珠的手镯	2600金

必备品:ばうえんきょう望远镜,不必沿海岸行驶就能发现港口。ろくぶんぎ六分仪,航海时随时查阅当前经纬度的工具。すいじょうのかがみ水晶之镜,可以用它观察自己所处地区的地图。

B.ばいきやく　卖出　所得金只有购入时的一半。

C.くたのじょうほう　国的情报(需出金)

——ポルトガル葡萄牙　イスバニア西班牙　イスラム伊斯兰

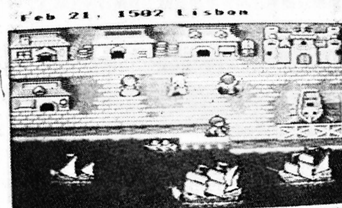
表二:工会提供的国家情报

[国名]　しゆうえき　国威度
てきたいしん　敌对度
ゆうこうど友好度——他国名
——他国名
(他国名)と　どうめいちゆう　同盟中
(他国名)と　きこうきんし　敌对中

说明:

国威度——战斗获胜或增加同盟港后此值都会提升,否则会下降。国威度将影响委托人的出现。

敌对度——本国海盗过多此值就增加,敌对度太高可能被禁止出入他国的同盟港。



◀这是美版SFC的大航海时代

设施二　酒场:情报中心。在酒场中活动后将入旅馆一日。

A.すいふ　水手

1.あつめる征集。出50—1000金可得到一定数目的水手并进行分配。友好度高的港口可征集到的人也更多。

2.へんせいする编成。在各船间进行人手的分配。完成后按B键,再选“Y”即可退出编成。

B.さけをのむ请客喝酒。舍得酒钱就能打听到情报。

1.情报仅一页日文而且没有主人公名字出现。此类情报最无用,一般是告诉你“××港口特产是××”、“××港口处于经纬度××”,以及海盗的自我夸耀。

2.普通港口在寻找主角去接受委托时,情报会出现一页日文并同时显示主角的名字和一个经纬度。在一定日期内赶到处于此经纬度的港口就可以接受委托了。

3.即使是初期,葡萄牙国王也会放风寻找主角授予委托。情报将为一页日文并同时显示主角名字。放下一切工作赶去皇宫吧!

4.如果接受了某个货物委托而此货物却很难买到,你就该到酒吧来碰运气。情报将分为两页日文,第二页中会显示一个经纬度。处于此经纬度的港口就有卖你所寻找的货物。

5.一旦国王委托你去寻宝,就应马上来酒吧。情报为两页日文、第二页中显示一个经纬度。来到处于此经纬度的酒吧后再打听,又会有人提供一个新的经纬度(情报形式同上);重复此流程数次,在情报所提供的最终目的港中就会有人向你出售藏宝图,买下即可。

6.国王委托主角去杀海盗时情报形式亦如同4、5,到情报所提供的经纬度的海域后海盗就等在那里呢!进攻!

C.なかまにけそう　邀请　当酒吧内有伙伴时可以邀请他们加入舰队。这些伙伴原来也是著名的船长,可惜由于败运而落泊天涯,等待可靠的主人。能力高的伙伴不是轻易可说服的,努力提高名声他们才会加入。(伙伴不同意加入时会说“いいえ”。)

D.おんなとはなす　和酒场女聊天

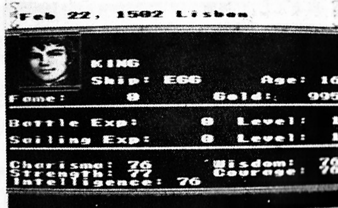
E.なかまとれかれる　解散伙伴。

F.とばくをする　赌博　特别提供的娱乐小节目。

1.ポーカー梭哈。即FULL HORSE。レイズ加钱;コール跟进;ドロップ不跟。

2.ブラックジヤック黑杰克。即二十一点。ヒット要牌;スタンド不要。

设施三　交易所:货物买卖的地方。大量购入一种货物的话,相场(市价)会暴涨,大量抛出则反之。利用地域间差价倒卖紧俏货物可得到巨额利润。在酒吧获得“××港口在寻找主角”的情报后应赶往情报所提供的经纬度的港口内交易所;进入交易所后屏幕显示几页日文对话,记下第二页日文中第一行的第二个日文单词及同页显示的一个数字,此单词即货物名(可查阅表三),数字即委托人需要的数量。买到这种货物后再回到这个交易所即完成了这项委托。完成委托可增加名声,而选“N”拒绝则会使名声下滑。



▲主人公的各项数值

A. しょうひんをうる　卖出货物

B. しょうひんをかう　购入货物

C. そうばをみる　查询相场

表三:交易所相场的查询

こうりょう　香料类	ききんぞく　贵金属类	やんい　纤维类
コショウ　胡椒 シナモン　玉桂 ナツメグ　豆寇 ピメント　甜椒 チヨウジ　丁香	きん　金 ぎん　银	めん　棉 きいと　生丝 ようもう　羊毛 めんおりもの　棉织物 きめおりもの　丝织物
しょくりょう　食料类	**ほうせき　宝石类**	**そのた　其　他**
オリーブゆ　橄榄油 クイン　酒 さとう　糖 チーズ　干酪 こくもつ　谷物	すいしょう　水晶 さんご　珊瑚 ぞうげ　象牙 しんじゆ　珍珠	ぶき　武器 もくざい　木材 とうじき　瓷器 びじゆつひん　美术品 ジュウタン　地毯

D. とうしする　投资　对该港经济进行投资。

设施四　皇宫:这是只有贵族才可进入的地方。初期时主角只有在被召见委任时才可进入,得到爵位后就能随意出入了。全世界只有三个港口有皇宫这项设施:里斯本(隶属葡萄牙);塞比利亚(隶属西班牙);伊斯坦布尔(隶属土耳其)。此三港严禁他国对该港进行投资,而且西班牙和土耳其的皇宫内只有"晋见国王"的指令。

A. えつけん　晋见国王

1. 普通情况进入皇宫,国王将给出一张表格,上列目前该国的同盟港名称及支持率。

2. 国王交给的委托有四类:货物委托、信使、寻宝及杀海盗。货物委托时对话显示形式同"交易所",这里不啰嗦了。委托主角送信时对话显示第二页日文中第二行第一个日文单词是西班牙或土耳其的国名(日文名参看"工会"),只需到那个国家的皇宫晋见一下国王,回来复命后就算完成任务。完成每一项委托后都要回皇宫复命)。委托主角杀海盗时对话显示中第二页日文第一行末了处会有西班牙或土耳其的国名,意即该国海盗猖獗。如何知道海盗的具体位置请参看"酒吧"。委托主角寻宝时全部对话无明显特征;但因寻宝太困难所以笔者建议可以推掉这个委托,因为下次国王再委托时就可能会改成杀海盗之类的较易完成的任务给你了。

B. えんじょ　援助

1. しきん　资金

2. すいふ　水手

C. みつかい　秘会　在深夜公主的窗下和克丽丝相见。

1. あいをかたる。爱语

2. おくりものをする　赠物

3. はなをおくる　送花

D. ちょきん　贮金　即储蓄。

1. あずける寄存　存钱。(无上限)

2. ひきだす引出　取钱。

设施五　宿屋:提供情报及休息的场所。

A. じょうほう　情报

表四:宿屋的资料

人物

人物头像	船名ごう　ていとく (爵位)・人物名 年龄さい	
めいせい名声		きんか持金数
せんとう―けいけん　战斗经验值 こうかい―けいけん　航海经验值		―しベル　水平 ―しベル　水平
とうそつ　统率力 ゆうき　勇气	はんだん　判断力 つよさ　力量	ちりょく　智力

说明:

当显示伙伴资料时,"名声"一栏改为ちゆうせいど忠诚度,名声——即声望。发现新海港,完成委托人交给的任务,增加同盟港和战斗获胜等事件均能使此值提升,是直接影响委托人出现与否和伙伴能否加入的参数。

持金数——上限为60000金。

船只

船形	船首像	船名ごう せんちょう　船长名
たいきゆう　耐久度 すいしん　推进力 せんかい　灵敏度		せきさい　装载空间 つみた　货物装载空间 すいふ　水手数 コンデイション　状况 ぶそう　武装度
		食物　淡水　材料

说明:

耐久度——相当于船只的HP,降为0时船毁人亡。

推进力——触礁会使此值降为0,船只将完全失去动力而动弹不得。

水手数——水手太少也会导致船只失控沉没。战斗时水手越多越占优势

状况——缺乏水粮时状况会逐渐恶化,最后水手数急剧减少。

港口

けいざいかち　经济值 ―とうしがく　投资额	こうぎょうかち　工业值 ―とうしがく　投资额
しじりつ支持率——ポルトガル葡萄牙 ——イスパニア西班牙 ——イスラム土耳其	(国名)どうめいこう同盟港 ぶつか物价%

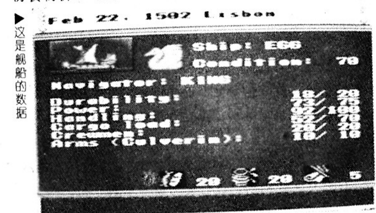
说明:

经济值、工业值——代表该港发展状况,最大值均为1000

投资额——各国航海家在该港投资的金额数,一月内最多可投资60000金,到下月1日大部分投资额都用于该港发展。

支持率——本国投资金越多,该港对本国支持率也越高,当支持率超过80%,该港取成为本国同盟者。

物价——在码头买食物时可获得折扣。物价100%时一份食物价20金。



▶这是舰船的数据

1. じんぶつ人物

1. a. じぶん自分(主角)　A. 1. b. なかま仲间(伙伴)

2. かんたい舰队。舰队最多可由五艘船只组成。

3. みなと港口。

B. しゆくはく宿泊。即休息。时间刻度将过一日,但不恢复任何数据。

设施六　造船所:工业值不同的造船所能力不同,所以可制造的船只也不同,价格亦有高低。

A. ぞうせん　造船　前提是必须有伙伴和足够的金钱。除主舰外各船船长依次由伙伴中水平最高的人担任。如果是同盟港还可向所长讨价还价。

1. ちゆうこをかう转手货。购买现成的旧船,船只数据不可更动。

表五:造船所卖出的二手货

ラテン　拉顿	レドング　莱顿格	ベルガンテイン比鲁干特伊
耐久30装载100武器10 推进75货物70 灵敏100水手20	耐久30装载150武器20 推进100货物105 灵敏75水手25	耐久40装载150武器30 推进67货物310 灵敏95水手60
ナオ　娜奥	**カラック　君德**	**ガレオン　加力安**
耐久50装载400武器30 推进88货物310 灵敏60水手60	耐久60装载550武器40 推进77货物420 灵敏57水手90	耐久70装载700武器50 推进72货物490 灵敏48水手160

2. しんぞうする造新船。依次设定船的数据——a. 船体材料(チーク柚木,ブナ橡树,カシ槲树,マホガニー红木)影响耐久度。b. 桅杆数,影响推进力。c. 帆(さんかくほ三角帆,しかくほ方帆)影响灵敏度。d. 炮台数量。e. 水手数量。f. 决定是否买下。g. 为新船取名。

* 最强的战船しゆうかしオン重加力安型只有在工业值达1000的造船所才能制造,装载达1000。

B. しゆうり　修理　回复船只的数据(需出金)。

C. とうし　投资

D. かいぞう　改造

1. せんめい改船名

2. ほ帆。可改方帆或三角帆。

3. ぶき武器。新船没有预备火炮,需购入。

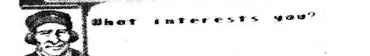
表六:造船所的武器价格

日文名	中文名	价　格
セーカーほう カルバリンほう カノンほう	塞卡炮 卡鲁巴林炮 加农炮	当地武器价×1 当地武器价×1 当地武器价×2

4. せんしゆぞう船头像。

表七:船头像的种类

日文名	中文名	价　格
スワン イーグル ユニコーン ライオン ドラゴン ネプチューン	天鹅 飞鹰 独角兽 雄狮 升龙 尼布楚湖怪	1000金 2000金 4000金 8000金 16000金 32000金



◀在交易所可以随意买卖

E. ばいきやく　卖船　条件是:a. 非主舰;b. 船上无货物或食油、材料;c. 船上无水手。

设施七　码头

A. しゆつこう　出港　大副会为你计算现有水粮可供几日消耗。(一般水手20人时一日耗水粮各1份)

B. へんせい　编成

1. すいふ　水手

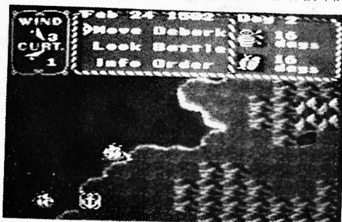
2. つみた装卸。把货物卸在码头上是取不回来的。

C. ほきゆう补给。水是免费的,但食物就要花钱。

▲可以通过赌博赚取资本

1.みず水。 2.しょくりょう食粮。

3.ほしゆうしざい材料。可在航海中修补损坏的船。



出海冒险吧!

指令篇·在海上

出航了!暴风雨、触礁、搁浅、战斗失败、水粮吃完等事件都可能导致GAME OVER。直接按方向键就可调整船只航向,按C键决定。WIND风向;CURT潮流。

A.いどう 移动

1.しんう转舵。改变航向。

2.そうはん抛锚、起锚。

B.とうびょう 登岸。

1.きこう寄航。即入港。

2.じょうりく上陆。可在任一处陆地上驻营。

2.a.しゆっぱん出帆。即开船。

2.b.そうさく挖掘。在驻营地调查。有两个分指令:みず水,ざいほう宝藏。

2.c.ほしゆう修船。

2.d.へんせい编成。分指令有"水手"和"装卸"。

2.e.たいき休息。

C.ちょうさ 调查。

1.かんし监视。可看到邻舰的状况,船只的型号。

2.こうしょう交涉。和邻舰舰长交换情报。

3.そくりょう测量。有了六分仪即可测量当前位置的经纬度了。

D.じょうほう 情报 和"宿屋"内"情报"指令类似。

1.かんたい舰队。 2.じんぶつ人物。

3.つみた货物 4.しょじひん所持物

5.ちけい地形。有水晶之镜后就可调用此指令观看大地图。

6.ちず地图。参看"酒吧"得到藏宝图后航海指令栏中就会多出这条指令,调用后就看到藏宝图,打"×"的地方就是藏宝地。

E.せんとう 战斗 只有在白天才可战斗,战端由相邻两舰任一方挑起,并由挑战方先行动。太阳下山后战斗自动结束。战斗指令全部以图形标出十分易懂。

*主舰被打败也算胜利。获胜后可分配对方的货物并得到金钱。

F.しねい 司令 对琐屑事务作一处理。

1.わりあて割当。进行食物和淡水的分配。

2.じんじ人事。更换主舰。(主角所在船只即为主舰)完成后按左键来到下方日文字,按C键即结束。

3.ぶんぱい分配。赏钱给朋友提升其忠诚度。

4.しょぶん处分。丢弃一条船。

流程篇(初玩者指南)

1502年2月21日,里斯本。卖掉父亲的5樽胡椒和2樽水晶,购入砂糖。到波尔多后卖掉糖,购入整船的酒,到安特卫普后卖出酒,买到瓷器。回里斯本卖出瓷器。重复这一过程是很赚钱的。在里斯本酒吧找到伙伴马可。几日后准备20日水粮南下地中海发展。那不勒斯盛产羊毛却喜好美术品,比萨盛产美术品而独缺羊毛。在此两港间倒卖可获暴利。伊斯坦布尔极低廉的美术品可就近拿到特拉布松去卖,非洲和亚洲的金、美术品、水晶、象牙、珍珠、珊瑚等便宜得吓人,香料和银则必须到美洲去寻找。如本国敌对度太高可能被禁止出入他国同盟港,此时有两个指令选择:"贿赂"或"离港"。要注意的是贿赂也只能在港口内停留一天。

责任编辑:PINSER

表八:亚、非、欧三大洲港口经纬度(美洲……让现代哥伦布们自己出去发掘吧!)

港口名	经纬度	特产	港口名	经纬度	特产
リスボン里斯本	N50°W10°	糖	チュンス	N40°E5°	——
ボルドー波尔多	N55°W5°	酒、瓷器	マジョルカ	N40°E10°	——
アントワープ安特卫普	N60°W10°	谷物、瓷器	アレクサンドラ	N35°E20°	酒
ロンドン伦敦	N65°E0°	羊毛	アゾフ	N55°E30°	——
ハンブルグ汉布鲁克	N65°E5°	干酪	マルセイユ	N45°E5°	酒
オスロ奥斯陆	N65°E5°	干酪	サンジュルジエ	S0°E0°	金、象牙
ピサ比萨	N45°E10°	美术品	ロアンダ卢安达	S20°E15°	空港
ナポリ那不勒斯	N45°E10°	羊毛	ケープタウン	S45°E25°	空港

港口名	经纬度	特产	港口名	经纬度	特产
イスタンブール伊斯坦布尔	N45°E20°	美术品	ウェラクルス	N15°W100°	——
トレビゾント特拉布松	N45°E30°	酒	ルーウエン	S5°E35°	空港
セビリア塞比利亚	N40°W10°	酒	ジヤマイカ	N10°W80°	——
ウェルデ威尔第	N10°W20°	空港	パナマ巴拿马	N5°W85°	——
アルギン阿鲁金	S0°W10°	金	ジェノア	N50°E10°	酒
バレンシア	N40°W5°	酒	ゼイトン	N25°E115°	珍珠、美术品
グエネチア威尼斯	N50°E10°	瓷器	コチン	S0°E75°	谷物
ウアージニア	N45°W75°	——	マラッカフ	S0°E95°	珊瑚
アルジエ	N35°E0°	酒	カリカット	N5°E75°	胡椒
ゴア果阿	N10°E70°	棉织物	ディブ	N25°E65°	谷物
ホルムズ赫尔姆斯	N25°E55°	甜椒	バクダット	N30°E50°	美术品、地毯
マスカート玛斯卡特	N20°E55°	羊毛	アデン雅典	N10°E40°	水晶
メッカ麦加	N25°E35°	美术品、地毯	モンバゼ	S10°E40°	象牙、水晶
モザンビケ莫桑比克	S15°E40°	金	ソファラ	S25°E40°	棉
カラカス加拉加斯	N5°W75°	——			

特别快讯

日本出版商控告香港九家电子游戏杂志侵犯版权

三本杂志庭外和解赔30万港元其余诉讼进行中

四家日本出版商联手已就九本涉嫌侵犯其版权的香港杂志采取法律行动。这些杂志未经这四家出版商的授权而刊登其文章和刊载广受欢迎的任天堂电子游戏的图文。

采取联合行动的日本出版商为:ASCII、Kadokawa Shoten、Softbank、Tkouma Shoten,被控告侵权的九本香港杂志分别是:超任一族、Super Game Mix、超任Fans、Super Game Club、劲Game王、Game Book、超任攻略、超任小天才及电脑游戏月刊。

四间日本出版商的发言人表示九本香港杂志中已有三本出版商同意庭外和解,包括向日本出版商赔偿30万港元。

有关起诉其余六本杂志出版商及印刷公司的法律行动仍在进行。诉讼范围包括这些杂志的分销商、零售商、港九报贩联谊会及香港报社。在采取一连行动后,这九本杂志已不见销售。

配合日方的诉讼,香港海关人员亦于一些在杂志上刊登出售翻版软件和游戏机的黑点商场进行大搜查,搜没大量侵权产品。香港电玩市场一片狼藉。

集合千余名武将，再现辉煌的历史！

类型 SLG　机种 SFC　厂商 WOLFTEAM　容量 12M　　**文/索　冰、郭　演**

日本战国时代，始于1467年应仁之乱，那以后的一个多世纪，日本全土为战火所席卷。但现在我们玩到反映该时期历史的SLG多数开始年代是十六世纪中叶即1550～1555年，因为众多有才能有本领的英雄皆在这个年代闪耀光芒。正如三国志的SLG多始于189年而非216年一样。

WOLFTEAM的斩Ⅱ代自不例外，也是众多战国时期历史SLG中的一作，但比起其同类节目又有着很大不同。主要有以下几大特点：

一、可以决定自己身分：在一般SLG中玩家只是选择现有君主（或大名）来进行游戏，即使如光荣公司在“信长野望”和“三国志”系列中著名的新君主系统也是让你以统治者身分来开始。而本节目中即可以选择扮演现有的大名，也能够自己设定角色，但设定结束后自己不是君主而是一名浪人。出路呢，则是像个真正的浪人那样流浪，等着城主的任命或去要求仕官，从而成为别人的部下。升迁后等待时机成熟取代自己的城主甚至大名。（注：设定人物时还可以自绘家纹呢！）

二、多种多样的胜败条件：军事统一，这是最正统的胜利条件，不必多作说明；婚姻统一，从属游戏者的势力及婚姻势力遍及全国；势力统一，自己产值的总石高数达到全国最高；同盟统一，游戏者及其同盟者的势力遍及全国；此外还有获得朝廷任命的结局：即首先使山城之国成为自己的属领，并将产值（总石高）达到4000万以上，不过若拒绝任命也可以继续游戏。还有一种情况即当你还是他人属下时，你的主公完成了以上的胜利条件也算成功地结束游戏。

而失败条件则包括：其它大名达到上述胜利条件；或自己担当大名时第三代继承人死亡（只能继承三次）；或追随某位大名时自己的角色死亡；另外就是超过规定年限未能统一而落败，第一年代（1550年）的期限是第二年代开始的时间1600年；第二年代的期限是1642年。

操作介绍

十字键移动光标；A键决定；B键退回；SELECT键用来调出机能菜单，包括音乐设定、他国战争是否看、用日本历法还是纪元法表示年代，及存贮、取回、中断。

X键用于调查城池或部队的状况；Y键加速光标移动；L、R键则可以将全体地图放大缩小，红色地域即是玩者的势力，若2P游戏，则用蓝色表示2P的势力。

指令介绍

一、战略指令：

1. 担当大名时的指令

外交。与他国的交往，分为同盟、婚姻、亲交、交战四种状况。同盟及婚姻关系的国家可以要求帮助及援兵，亲交是一般的和平相处，交战关系则随时会互相攻击。

外交指令包括：和睦交涉（与交战国讲和）、国交断绝（断交成为敌对国）、共同作战（同盟关系之下互派援军）、臣从要求（强迫别国臣服，加入自己的盟国）、政略结婚（可提高友好度）、使者派遣（可提高友好度）、朝廷寄进（向朝廷进贡，可提高大名威望值）。

内政。包括：本处变更（大名居城迁移必须先把目标城的城主解任才能执行）、土地开垦（提高石高及住民感情）、商业（对商业作投资，提高国家收入）、修复工事（提高城池防御度）、城郭增筑（加大城池规模）。

谍报。包括：情报收集、离间、武将调略（即拉拢）、武将暗杀四项。

征兵。包括：兵士（每单位10金）、铁炮（每单位10金～255金）、水军（每单位300金）。

编成。可以选择自动或由本人下令。

人事，因此项命令可能会引起武将忠诚度的变化。包括：重臣缘组（使重臣成为一门众，提高忠诚度）、重臣任命（给任寄骑的武将升职，提高忠诚度）、城主任命、城主解任、俸禄加增（提高忠诚度）、武将追放（把武将放逐成浪人）、武将移动（调动）。

改名。更换新的姓名。

2. 担当武将时的指令

谋反：起兵叛变，若成功可以得到城池，失败则出奔逃亡，成为浪人。

志愿：向大名或城主申请担当某一任务。

忠勤：提高自己信用度。

谋报：收集情报。

休养：停止任务休养。

改名：同前文所述。

3. 浪人的指令

移动：在各城移动寻找愿收留自己的城主。

仕官：向所在的城主提出做官的申请。

锻炼可提高能力。

改名及休养：同前文所述。

二、行军指令

国内移动：在亲交或有同盟、婚姻关系的国家势力范围内移动。

通常移动：在地图上正常行军。

渡海移动：与海贼的友好度达到一定程度且行军至海边才能使用，与海贼的关系可以派使者来调节。

军团解散：士气值太低的部队不如干脆解散花钱另召人马。

移动回数：若士气高涨，可以连续行军。

三、战斗指令

全体：有突击、包围、待机、退却、笼城五项指令，选择后自军所有部队均执行。

移动：向敌军移动，接触时自动进入战斗。

铁炮：用火枪攻击，但要注意两天无法使用。

包围：攻城时使用。

计略：包括降低士气、破城、烧城、挑衅、阻止、调略（迫使对方撤兵）六项。

投入：当部属兵力过少时，可以从总大将处分兵给他。

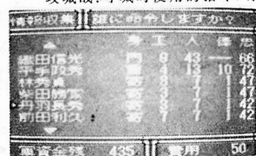
攻城战：守城时使用的指令，有“全体”和“出阵”两项。

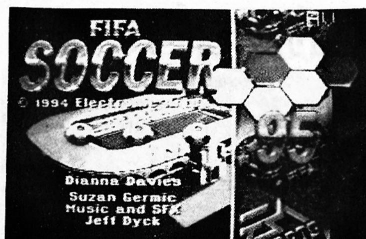
奇袭：两军交战时若双方情报力有差距，情报力高的一方可以突袭另一方。

其它

关于斩Ⅱ的指令，基本就是以上所介绍的；此外就是一些粗浅的心得。首先在战斗画面时一定要注意当地的地形，当天的天气，你的机动力、战斗力、士气无不受其影响；而在政治方面，无论你是大名想吞并其他的城主，或者你是家臣要起兵谋反，都一定要先掌握目前的权力和部下，有了一定的基础，然后量力而为；当你的时机未成熟时，对派给你的任务最好不要推托。另外，游戏中会发生各种各样的事件，有些是单纯的灾变，有的是良性事件，还有些事则很难说会带来怎样的后果，关键是怎样善加利用，为你自己带来好处。

责任编辑：半熟





FIFA 足球 '95

机种:MD 厂商:ELECTRONIC ARTS

容量:16M 类型:SPG

文/邱康敏

EA 实力不凡,继 FIFA 足球推出以来,受到一致好评,于是其续集就很快粉墨登场了。

基本选项仍与上集相同,本作品中新加入了透明视窗功能,甚至连最早的 MD 一代主机也有此功能。另外调整队型时的图型变成了 3D 图象,很直观。虽然菜单形式大同小异,但别以为操纵感觉和前作没什么两样,实际上却有明显区别。

本片中最常用的是 B 键。游戏中极大地强化了头球争顶这一技术,用 B 键及十字键控制争顶方向,来球速度与顶出的速度有关,另外在球未到时提前按 B 键也是有用的,那就一定不能在提前按时搞错方向,但初玩时往往不习惯而犯错误,自己将球误传,不要急燥,熟练掌握后就能体会到此功能的美妙之处。

玩过前作的朋友们马上会发现队员跑动比以前慢了,不来劲,这还是次要的,最麻烦之处是队员都变得有"惯性",不能令行禁止了,这一设定搞不好常会丢球,也会把球踢出界。当然也可以利用对方这一弱点巧妙过人。但总觉得有不易控制之感,虽说真实,让人颇觉心烦。

B 键的另一作用是蹚球和短传,本游戏中短传配合变得极为重要,要多次练习才能熟练掌握;A 键为长传,但无论长传还是短传,想传得远点儿,或者说传到位,就必须朝有队员的方向踢才行,否则 B 键只是轻轻一蹚,A 键则是高高挑起,达不到目的;另外按键时间长一些好。

犯规设定也有了较大改进,从正面铲球一般都不会造成犯规;而从背后几乎是一铲一个准,而且准犯规——国际足联 WORLD CUP'94 规定背后铲人吃红牌 这里也差不了多少,所以一定不能作这种危险动作。

从技术上来看底线传中变得很有效了,虽说一般都进不了(真正比赛也一样)。然而不合理之处仍是好不容易带球入了禁区,一脚怒射,必被牢牢扑住,那么只好远射,远射时加入了弧线球技术。在出脚同时按想拐的方向,但不一定灵验,还与射门前的转身有关。任意球时加入了虚线球路显示,直接帮助你排兵布阵。边线球开球时如还将框子套在欲传者正中央就会造成争顶,应传到不到位之处才会恰好接住球。满时平局打加时赛,加时赛采取突然死亡法,若还是平局仍要点球大战,但控制守门员很难,扑对方向仍不够,而且电脑总能防住,输得不服气!

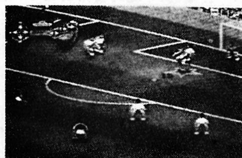
总体上来说,本游戏是相当棒的,但在不少细节上仍有不少问题:首先国旗几乎全变成三色旗或二色旗,前作效果不是很好吗?另外人名同前一样没有采用真实人名,费力不讨好之作!尤为让人不服气的是 CHINA 的各种力量明显地比 HONG KONG 差,只有愿中国足球早日腾飞了,现在只能玩玩 Game,而且价格也不那么便宜。

入球时巨大的电子屏显示出 3D 效果的画面,另加入了按 A、B、C 键可以有"Goal——",哨声以及焰火声,自己组合按钮制造欢乐气氛吧!讨厌的是,同一代一样想不看还不行,按不掉。类似的讨厌之处是视窗调换也太慢,象从十万八千里远处过来一样。别看多不了几秒钟,但的确让人心烦——哪怕能用 START 钮按掉才好!游戏取消了 Password,加入了电池记忆,共有四档很方便。

总之本游戏不玩乃一大遗憾,总觉得体育类游戏没劲的朋友们是到改变观念的时候了!总为没有出色的足球游戏而心烦的朋友们,本片是巨大进步;总为中国足球冲不出亚洲而担心的球迷朋友们不妨来个先试为快!

责编/利坚

▲加入透明视窗功能



▲这是我们熟悉的意大利联赛

▲加强了控球技术的系统

'94 GAME 界 大事记

本刊驻日本特约记者:常 春

编者按:94 年日本电子游戏业简直就象一场天下第一比武大会。各路英雄摩拳擦掌,各施绝技,令人目不暇给。本欲拟"中国 GAME 界大事记"为姐妹篇,但纵观神州游戏业,实在乏善可陈。《电子游戏软件》创刊或可算一件? 唔,"废话"又"肉麻",还是猫儿着吧!

"VR 战士"之父铃木裕,世嘉 AM2 研部长,这满面笑容对于对手来说是太可怕了

为制作"VR 战士",铃木于去年亲自来中国考察拳法,并对中国拳法压倒性的速度和破坏力留下深刻的印象,舜帝华丽的醉拳攻击取材于中国拳法

1月	
6日	在美国拉斯维加斯召开了冬季 CES(电子新技术展示会),GOLD NATION 公司的携带用游戏机成为话题。
10日	总部设在美国的 GAME 连锁店"德依查拉斯"公司,发表了不销售 SEGA 的 CD 节目《NIGHT TRAP》的消息,引起注目。
13日	在东京麻布的俱乐部"YELLOW"召开了"真实之夜"Virtual Night 主题会。
29日	SEGA 在东京涉谷的大型娱乐场"SEGA PRIME"正式开业,里面设有电影院、餐厅、卡拉 OK、游戏厅等。

2月	
11日	在东京 HALUMI DOME 21 举行了 FINAL FANTASY Ⅵ(《太空战士Ⅵ》)庆祝会。
18日	原定于 3 月 20 日以 79800 日元发卖的松下 3DO 规格主机 REAL 突然发表了大幅度降价决定,一气降价至 54800 日元,引起各界注目。同时奠定了后来各次世代主机的价格基础。
22日	在千叶县的幕张博物馆召开 1994 年 AOV SHOW,会上 NAMCO 的《RIGE RACER》SEGA 的《DAYTONA GP》等大爆热门。
25日	SEGA 发表 GAME GEAR 用新型数码选台 TV TURNER UNIT。

3月	
1日	SNK 公司 NEO·GEO 主机用的各种配件涨价,倍率从 20%至 40%不等。
6日	座落在东京二子玉川园的 NAMCO 娱乐城"NAMCO WONDER EGG(神奇蛋)"迎来了"入园者 200 万人达成"纪念。
13日	任天堂开始发卖在超任上运行 GAME BOY 软体的转换器 SUPER GAME BOY,售价 6800 日元。
21日	在 CSG 发表会上,SEGA 公布了加盟 SEGA SATURN 的软体制作商名单,CAPCOM、KONAM、NAMCO 等公司的加入成为话题。
25日	台湾台北国际春季电子产品展如期召开,558 社企业出席,台湾松下公司首次展出其 3DO"REAL"。

4月	
2日	超任 RPG 巨作"FINAL FANTASY Ⅵ"发卖。
12日	继松下、三洋之后,东芝也正式与 3DO 公司签订了生产 3DO 主机的契约。
14日	SEGA 在大阪南港的大型主题公司"加鲁波"开放。
29日	在东京国际代代木竞技场举办了"LIVE UFO '94",由米米 CLUB 设计造型的娱乐机及 SEGA 的"VR 战士"等大受欢迎。

5月	
10日	SONY 正式发表其 32 BIT 主机,暂名为"PS-X",用来显示 PS-X 性能的 DEMO 画面绮丽程度令到场人士赞不绝口。

月	日	事件
6月	2日	东京玩具展在千叶幕张展览馆开幕，会上NEC的PC-FX，SEGA的SATURN，SONY的PLAY STATION被首次同场公开。
	23日	任天堂64位主机ULTRA以NOA的PRIVATE SHOW形式展出。
7月	16日	NAMCO在其“神奇蛋”娱乐城旁边新开设“蛋帝国”以求进一步吸引游客。
	16日	由漫画家大张正已担任作画监督的剧场版卡通片《饿狼传说》在全国影剧院公映。
	20日	横滨新山下，SEGA大型主题娱乐公园JOYPOLIS开张，里面装备了SEGA最新的业务用设备VR-I，AS-I等。
8月	3日	SEGA与日立家电签订了业务提携协定，使SATURN可以通过家电制品的渠道进行贩卖。
	6日	《街头霸王》卡通剧场版在全国81家影院公映。
	20日	中国北京国际业务用主机展开幕。
	24日	3DO公司发表计划将现有的32位3DO主机增至64位的消息，为次世代战争加上一把火。
	27日	超任RPG巨作《MOTHER 2》发卖。
9月	1日	AIWA的新型便携式音响发卖，它附有MD基板可运行MD和MD-CD的游戏。
	4日	ECTS '94在伦敦召开。
	9日	NEO·GEO-CD的前开盒特别版发卖，盛况空前。
	21日	一年一度的业务用街机展于千叶幕张召开，NAMCO的《铁拳》、SEGA的《VR战士2》、《TEC WAR》等大受好评。
	22日	美国德克萨斯州圣安东尼奥市召开了AMOA EXPO '94展示会，会上展出了任天堂64位主机ULTRA预定推出的业务版用软件。
10月	1日	三洋公司发表其3DO规格主机“TRY”。
	4日	电子产品展在东京晴海举行，其中次世代机展示场受到多方面关注。
	14日	台湾台中世界贸易中心召开了台湾国际电子游戏机产业展，SNK展出了《真·侍魂》及NEO·GEO-CD等，SEGA的《VR特警》和NAMCO的《ACE DRIVER》等受到好评
	20日	NEO·GEO-CD上开盒版(标准版)发卖。
	26日	拥有世界最先进CG技术的SILICON GRAPHICS公司在横滨举办了SILICON GRA-PHICS EXPO'94展，任天堂的次世代机ULTRA 64将采用该公司的技术。
11月	22日	SEGA SATURN发卖。游戏迷彻夜排队。
12月	9日	NEC的PC-FX主机，因说明书印刷错误决定延续至12月23日发卖。
	18日	任天堂初心会召开。首次公布了任天堂新型32位便携式游戏机Virtual Boy，该机采用了头戴双眼式机身和偏振分像式系统，能产生出十分逼真的立体图象。
	23日	NEC的PC-FX发卖。

95年1月	
3日	经过连日地毯式广告轰炸后，SONY的PLAY STATION发卖。

和“VR战士”比毫不逊色，甚至更加出色的“斗神传”是SONY的PS掌门节目，多边形图象更为柔和自然。八位出场人物全都拥有武器，除此之外，可以用踢技和摔技来攻击，还可以使用飞射必杀技！

厂商：KOEI　类型：SLG　机种：FC　容量：3M＋64K　　文/王 歆

张天师祈禳瘟疫　洪太尉误走妖魔

都说闯关族的天下，承平日久。ACT(动作类)与SHT(射击类)国脉悠远，FGT(对战类)与RPG后来居上，各一条棍棒打下四百座军州，又有些许小邦偏安一隅，也都相安无事。谁想偏有那光荣(KOEI)公司别出心裁，放倒石碣，掘起石龟，豁啦一声响放出九个魔君搅闹这清平州界，使闯关族寝食不安，哪九个魔君？乃是：

项刘记、三国志、水浒传、苍狼与白牝鹿、信长的野望、维新之岚、提督的决断、拿破仑、独立战争。

这九个魔君，俱是光荣战略型SLG执武林牛耳者。登高一呼，万千闯关族欢呼响应，天下焉得不乱？那八个且先放过一边，如今单讲这部《水浒传》。他在九魔英雄排座次中位次并不靠前，只为了FC版《天命之誓》业已浩浩荡荡杀入中国。梁山泊故事何人不晓，众闯关族若是不识其面，失之交臂，岂不可惜？

三山聚义打青州　众虎同心归水泊

但凡战略型SLG，大多以一统天下为总目标——《水浒传》却不同。难道叫梁山好汉抢了赵官家的天下？这是他黑旋风的主意，却有违俺宋公明哥哥一片忠义之心。

众好汉的仇敌是谁？当然是大奸臣，殿帅府太尉高俅！不必占据全宋州郡，只要奉旨灭了高俅，即为胜利。众好汉初始时或已占山为王，或尚在逃亡中，都必须占据一定的领土，并将人气值调到250以上。如此，则徽宗皇帝即会下讨伐高俅之诏。但水泊梁山天罡地煞多达一百单八名，且游戏中晁盖、曾头市五虎、祝家庄三雄等俱会出现，并不一定人人归你统领；一旦他人抢先得到圣旨讨伐高俅，你即使未死也算失败。北方金国，虎视中原，迟早必会南侵。可是等到金人南下，你还在咬牙切齿：“总有一日，要杀高俅”地“总有一日”下去，你就没有一日了。

标题画面结束后，机器询问：1：あたらしくゲームをはじめる(开始新游戏)还是2：セーブしたところからさいかいする(取进度)。进入新游戏，就会列出四个年代给你选择，即：

1. 林冲雪夜上梁山(1101 年)
2. 宋江怒杀阎婆惜(1103 年)
3. 浔阳楼宋江吟反诗(1104 年)
4. 晁天王曾头市中箭(1105 年)

择定年代,选定游戏人数(0—5,选择 0 则由机器自我演示游戏进程),然后选择你所要扮演的好汉。年代一可选择鲁智深、史进、林冲、武松和杨志;年代二可选择鲁智深、史进、宋江、林冲、武松、杨志和晁盖;年代三可选择鲁智深、史进、李逵、李俊和晁盖;年代四可选择鲁智深、史进、宋江和李应。

选完人后,即要为你所扮演的好汉设定各项数值(玩过光荣《三国志》I 或《信长的野望》I I 的朋友相信对这一设计已经很熟悉了)。主人公主要数值有:

たいりょく(体力)	ちゆうぎ(忠)
わんりょく(腕力)	じんあい(仁)
きりょう(技术)	ゆうき(勇)
ちりょく(智力)	

左边四项可在一定范围内,按 A 键设定。右边三项是机器固定给出的。

调完能力数值后,再择定难度(1—5),游戏就从当年一月开始了。

每年岁首,宋徽宗都要出来八嘎牙路地感叹一番。这个昏君,只当他放屁可也。年代一开始时,几位主人公都在逃亡中。如选择史进,最初所在地是 25,河中府。指令画面共分割为五块:左上显示年月、季节、州府名称,以及当地的一些自然和商业情况;右上是本地占据者及其总头领的名字(当时河中在少华山朱武的支配下);左中是六条指令——

1. とうぼう(逃亡)
2. さそう(寻找同伴)
3. ねぐ(起义)
4. きゆうょう(休养)
5. じょうほう(情报)
6. ちゆうだん(中断)

注意,在已有他人占据的州府中是无法起义的。而且,无论干什么事都要消耗一定的体力值。体力值过低,许多事情无法做,还可能死亡。因此,休养指令极为重要。

情报下又包括四个副指令:

1. とうちか(本国情报)

下列1. つわもの(在职将领)

2. じんぶつ(在野将领)

3. ヒうばうしや(逃亡者)

4. いちらん1(在职将领一览)

5. いちらん2(在野将领一览)

6. いちらん3(逃亡者一览)

2. とうちかい(它国情报)

下列除与本国情报相同的六项外,还有

7. ふしのう(州府情况)

8. たふしゆう(另选它国)

3. りようビ(领地一览)

ビうめり(同盟一览)

察看"一览"时,如一屏显示不完,可按上下或左右键切换。

中断下包括三个副指令:

1. セーブ(存进度)
2. ウエイト(运行速度,可选择 0—9,数字越小,运行越はやり——速)
3. エンド(结束游戏)

屏幕的右中为逃亡者的数值显示。本游戏承袭了《信长的野望——战国群雄传》的方法,许多数值用图象而不用文字来表示。大概是怕文字繁多会使游戏者头痛吧。可实话实说,这一堆并不十分直观的图象,要是不明白其含意,那才直使人三尸神暴跳哪。

逃亡者在屏幕上显示出来的共四条数值,按方位分别是:

剩余体力	人气值
部下数目	杂兵数目

屏幕下方是指令提示框。

好了,现在找一块空白地区,就可以占山为王,揭杆起义了。此时指令也增加到了十六个:

1. せんそう(出征)

包括えんせい(战争)和たりじ(退治,有时州府中将会出现虎、熊、狼等猛兽,并在左上角的框内显示兽头图象和数字,尽快消灭猛兽,可以提高人气值;一般腕力较高的人带上十个杂兵,即可成功,如果派的是衰人,又不带兵……可怜的野兽可有吃的啦)。

2. ほうん(民政)

包括ちすい(治水)、かいてん(耕作)和かいすつ(产业)。

3. せいそう(制造)

包括ふね(船只)和ふき(武器)。

4. いとう(移动)

包括つわもの(移动)、きんびん(运输)和とうぼう(逃亡)。

5. かいこう(外交)

包括どうめり(同盟)和むかえる(迎接,使其他好汉归顺)。

6. しゅつてう(商业)

包括さいにもどる(退出)、ざつかや(买卖)、はんかかい(人才)、ふきや(造武器)和そうせんじょ(造船)。

买卖包括しょくりよううり(卖粮)、しょくりょうかり(买粮)、けがわうり(卖毛皮)和けかわかい(买毛皮)。

人才包括なかまにする(招募,仁和人气值不够高是招不到能人的)、うらなり(卜卦)和うわさばなし(传言,即有关各地各种人才的消息)。

7. ちょうたつ(徵收)

包括きん(收金)和てつ(征铁,以备制造武器)。

8. しゆりよう(狩猎)

包括しょくりよう(收粮)和けかわ(收获毛皮)。

9. じんじ(人事)

包括ききょうだい(盟兄弟)、ついほう(开除)、こうたり(交换领主)和めいれい(命令,包括いにん委任、ないせい内政和かくたい战争)。

10. ぐんび(军备)

包括やといいね(征兵)、さいへんせい(调配兵力)和ふねのはいび(调配船只)。

11. くんれい(训练)

12. えんかい(宴会)

实行后可以令州府内的部下们回复部分体力和忠诚度。

13. きゆうよう(休养)

每次可回复 10 点体力值。

14. ほどこし(施与)

包括どゆうみん(百姓)和つわもの(将领)。

15. じょうほう(情报)

16. ちゅうだん(中断)

15. 16 的副指令与流亡时同。

此时的指令画面与流亡时相同,也分为五部分,不过右中的图画数值已增为十五条,按位置分别为:

金	将领	城池
朱	杂兵	民忠
铁	武装	治水
毛皮	训练	开垦
物价	闲人	产业

人物情报共分两部分:上部为头像、姓名、身分和年龄,如拥有船只,则会出现船形图案,如具有掌舵能力,则会出现舵形图案;下部共有十三条数值:

		忠诚
体力	剩余体力	杂兵
腕力	腕力经验	忠
技术	技术经验	仁
智力	智力经验	勇

其中,如是头领,则其忠诚度不存在,改之为人气值;最初逃亡的好汉,人气值开始为零,要通过落脚、开发、赏赐百姓和战争等来提高。一个人物的腕力、技术和智力,是可以通过经验值的提高而增长的。腕力亦即武力,技术影响远程攻击,知力对民政作用巨大。

忠义堂石碣受天文　梁山泊英雄惊恶梦

一个逃亡起家的好汉,先要选择一处四面敌人较弱的地方起义。移动过程中,不防先试着拉拢几个部下(这时人气值为 0,只能拉到白胜、曹正、薛永、李鬼之类衰人),等立稳脚跟,先打几回猎,把获得的毛皮统统卖掉。然后赶紧赏赐手下,别使他们弃你而去。因为干任何事都需要花费体力值,一个人不能干半年歇半年,弄不好还会活活累死,岂不冤枉?

几个人轮流开发,多积金珠,再调高百姓的忠诚度,人气值就会不断上升。人气值升到五十以上,一些较有能力的人物,如吴用、栾廷玉之类就肯为你所用了。然后征兵买武器,一切打点完毕,可以出征了。

战争指令共分六条:

1. いどう(移动)

包括つうじょういどう(通常移动,要耗一点体力值)和こうげきいどう(攻击移动,遇见敌人时可发动通常近身攻击)。

2. こうげき(攻击)

包括はんへいせん(近身作战,需耗 2 点体力值,但可得 1 点腕力经验)、とびどうぐ(远程攻击,可向两格外放箭,一样需耗2点体力值,但

可得1点技术经验)、とうじゆつ(妖术,智力在80以上的人可在天气为"昙"的时候使用,需耗20点体力值,周围37格内所有敌人,都将受到损失)和いっきうち(单挑)。

3.きゆうそく(休息,体力在41以下的人,可一次回复2点)。

4.こうちく(工作)

包括かけい(火计,智力高于60的人可使用,但成功与否要看天气状况)、しょうか(灭火,技术值需在40以上才能使用)和えんぐん(援军,守方可唤出城中兵马)。

5.たいきやく(退却)

6.じようほう(情报,如看敌军人物,需耗费一轮指令)。

腕力值高的人物,近身作战和单挑都不吃亏;技术值高则利于救火和远程攻击,当然轰天雷凌振是个中翘楚;智力值高可使用妖术,奇怪的是连吴用、朱武等人竟然也可以呼风唤雨,重创敌军;有船才可以进入河流湖泊,不过河流是有流向的,要是无掌舵能力的话,很可能被水冲走……真是悲剧人生。

攻城掠地,也能提高人气值。只要人气高于二百五(什么口条!),徽宗就会挥泪下令打倒高俅了。全国共有49个州府,想在限定时间内全部占领,几乎是不可能的;切记,消灭仇人高俅,才是唯一目标。

游戏是这样进行的

1. 确定自己的根据地

⇩

2. 增加同伴的数目

⇩

3. 提高人气值

⇩

4. 扩张自己的地盘

⇩

5. 待皇帝亲自下旨

⇩

6. 将高俅打倒

此游戏中出现的人物绝不止天罡地煞一百单八位,而且各有不同的身分。除去可用作主人公的称为好汉外,还有学者吴用、宠臣高俅、官吏朱同(仝)、无赖汉焦挺、武艺者史文恭、旅商人吕方等,甚至还有长者西门庆、小娘潘金莲和艺妓李师师这一号人!一日游戏,无意中发现身边的鲁智深势力膨胀很快,取情报指令一看,原来这秃驴见人就收,大肆扩军备战,竟连李瑞兰也带上了四十个杂兵!天哪,这实在让人感觉……是人就能当强盗。希望广大玩友千万别受这种毒害。

玩这盒FC要有耐心,因为初始时人气值增长极慢,而且有点天灾人祸(发大水啦,百姓暴动啦,猛兽出现啦,等等)都会下降。不过苦苦熬到人气值上五十,招几个能人,带上满员满武器满训练的兵卒,去打朝廷州府,四面放火再大玩妖术,这种无法无天的快乐实在无可名状。而且朝廷州府通常开发值极高,每年1月的钱粮收入能让你馋涎欲滴。前一阵子《三国演义》改编成电视剧播放,着实在电玩界也掀起一股三国热。如今据称《水浒传》也将搬上屏幕,会不会让这《天命之誓》也火上一把呢?我们且拭目以待。诗曰:

破国因山木,刀兵点水工。

纵横三十六,播乱在山东!

破国因山木,刀兵点水工。

纵横三十六,播乱在山东!

责任编辑:无类

秘技天地 秘技●偏方

编者按:秘技天地投稿越来越多,许多来稿中秘技的质量很高,但写得不十分清楚,不利于编排。其实把秘技交代清楚很简单,只要写清要发生的时间、地点,如"在标题画面中",然后写清输入键序,最后写清输入之后的效果,一条秘技就基本算是完整了。希望广大玩友投来优秀的、清晰可辨的秘技。

秘 技:

《兵蜂Ⅲ》 FC FP=6

音乐测试:在标题画面中,先用SELECT键将光标选到第三项按住,然后同时按住2P手柄的左上和1P手柄的START键,便可进入音乐测试画面。在这里可以听到18首BGM。

《古巴英雄》 FC FP=7

选关选难度:在标题画面时,按住左及A键,然后按START键,便可选择1~9关及三种难度。

《怒Ⅲ》 FC FP=7

续关法:双人玩时,当一方死后立即换左上及A键,便可续关,但1P只有3次机会,2P则可无限次。

《卡诺夫》 FC FP=7

续关法:当GAME OVER时,只要按住SELECT及START键一会儿便可以续关,但只有三次。

《龙珠Ⅲ》 FC FP=7

第一届天下比武大会密码:①どととふでことととるほは②つじととほすかほざふくめ③でらとくとと97ととは7ぜ④つふと7ととざつとととと⑤ぜいとと7ととく∅せも

《究极战士》 SFC FP=4

最终首脑ZENO出现:在对战模式的人物选择画面时,顺序输入LRXLRA,ZENO便会从天而降。

《乱马1/2——超技乱舞篇》 SFC FP=4

最终首脑哈浦出现:在标题画面中,按住SELECT、L、R,再按START键,就会发现第二排人物中出现了哈浦。

《皇家骑士团》 SFC FP=4

隐藏版面出现:只要在签名时输入"ファイアクレスト",即立即进入平常只有完成某一条件才能遇上的隐藏版面。但此时自军比平时强了不少,而敌人也非常强且很多。

音乐测试模式:只要在签名时输入"MUSIC ON",即可进入音乐测试模式。

《激龟忍者传Ⅳ》 SFC FP=5

直接看结局画面:在标题画面中,顺序按2P手柄的XYBA上左下右RL,即可。

《机械水珠方块》 MD FP=7

选关密码:以下是NORMAL级的选关密码,首先用字母代替各种水珠方块:R—红,S—星,C—透明,G—绿,P—紫,Y—黄,B—蓝。

第2关SCYY,第3关BCRY,第4关YBCP,

第5关SGBY,第6关GPPY,第7关PBGS,

第8关GSCY,第9关BPSS,第10关SRYC,

第11关CRRB,第12关GGCY,第13关PYSC

《兽王记》 MD FP=7

超级OPTION:在标题画面中,按住ABC三键不放,再按左上便可进入超级OPTION。可以选择难度、攻击力、音乐测试等。

《太空哈利Ⅱ》 MD FP=7

OPTION选择:在标题画面中只要按住B键,再按START键,即可进入OPTION,可以选关及音乐测试。

偏 方:

《超级马里奥Ⅲ》 FC FP=9

无限加命法:在第3—4关中,从上方的水管出来后,先不要打倒从右前方出现的乌龟,而是先把水管周围的

敌人消灭掉;接着向前走一点点,当天上一出现魔云就回到原处;在水管那儿捧起乌龟,爬到水管下方的两个砖块的高度之后,就把乌龟向下摔;于是,在两个木纹砖块之间来回移动的乌龟就可以把从魔云上丢下来的怪蛋打掉;这样只要你一直站着不动,便可无限加命。

宜昌　高长英

《坦克大决战》 IBM-PC FP=7

选关密码:

选德军:第二关 3785,第三关 5067,第四关 6926,第五关 1366,第六关 1630,第七关 4847,第八关 9400。

选盟军:第二关 9473,第三关 8018,第四关 6564,第五关 3062,第六关 7074,第七关 8124,第八关 1626。

无锡　栗粟

《忍者龟Ⅲ》 FC FP=6

自动换人法:在选人画面时,顺序按十次下(两个手柄均可),就会看到屏幕右上方出现了一行英文字母,这时再进入游戏的话,当小海龟死后,电脑会帮你选出在当时比较好用的海龟。

沈阳　王庆　王欢

《最终任务》 FC FP=6

无数条命:双打时,一个在上,一个在下,分数相同,冲过第一关后,主机便会有无数条命。

上海　孙刚

《月风魔传》 FC FP=7

武器齐备的密码:ぬさほちのまぬぬ
まつへつしんえん

最终决战的密码:ぬんたちふへぬぬ
ぬふねねこれいよ

武汉　李钢书

《大坦克》 FC FP=7

选关密码:第二关 5479893,第三关 0180630,第四关 4134192,第五关 3116091,第六关 0079977,第七关 4023215,第八关 2650182,第九关 0082563。

西安　王技

《人间兵器》 FC FP=3

选关密码:第一轮:第四关 040471,第七关 081620;第二轮:第一关 217298,第三关 696017;第五关 282095,第七关 866958;第三轮:第四关 434854,第七关 598919;第四轮:第一关 397211,第三关 573659;第五关 132718,第七关 297877。(编者按:这是一条非常好的秘技。)

连云港　董兆立

《赤影战士》 FC FP=7

续关 9 次法:标题画面时,顺序按 AAAABBBBABABABAB,待有声响后,按住 1P 手柄的上及 2P 手柄的下,启动,此后即可续关 9 次。

白银　张涛

《热血格斗传说》 FC FP=6

必杀技两种:①按 B 键攻击时配合方向键左或右键,这样你所选的主角会把敌方选手推出去,在这时你跳到敌方的前面,让敌方撞在你的身上,敌人就会失去很多血。②按两下前使主角进入前冲状态,再按 AB 键使主角跳起来,同时按下就会做出无敌踢腿的必杀技。

北京　李欣宇　历涛

《三国志列传——乱世群英》 MD FP=4

捉鬼妙法:用此法捉鬼每座城均可捉到,有时不止一个。如选 215 年,在安城可找到高览或王植之鬼,襄阳可找到郭嘉之鬼,选 200 年的襄阳可找到司马昭之鬼,等等。其中孔融之鬼较有代表性。一、特定条件有:①选择双人。②攻守双方武将不得低于 11 员。③双方最好不要有君主参战,尤其是获胜方。④降将必须任用。⑤忠诚度比较高者全部撤回大本营,留一忠诚度低者即可。

孔融之鬼的捉法及用法:先选双人,派其中一方去攻打新野,使攻方武将全部投降并任用,这时电脑会问派谁回大本营,可将全部守将和一些降将撤走,新野只需留一员降将。这样孔融之鬼必出。这个鬼选择三个不同年代均可捉出。选 189 年,孔融尚在,鬼与其各种变化完全一样。选 200 年,鬼的数值会很高。选 215 年,鬼的数值高得可怕,就好象得道成仙一样。这些鬼有时会不听命令,如不实行开发、福利的命令,这时可将他调入其他城中即可正常实行指令了。这些鬼刚出现时所带领的部队行军时不需要粮草,但如果调整其兵力,这个优势将不复存在(只限于 215 年)。还要注意的是行军时要配一员武将同行,攻城时不要一攻而下,要剩一些防御力让别的武将攻打,否则与敌军遭遇必定死机(限于 215 年,原始状态)。如定要打遭遇战,可事先将其兵力调到 15000 以下,以防死机。另外,选 189 年及 200 年找出的鬼较好用。以上几条多数适用于选 215 年。

上海 KGB　李海滨

[编者按:此君看了某电玩读物之"关公捉鬼制胜术后发觉不太对,遂自行研制出此秘技,可谓高人,但自称 KGB(是想作克格勃吗?),似乎有些恐怖]

责编:风　马

怎样破译游戏节目中的密码

文/金扬

编者按:武汉大学少年班金扬去年年底投稿"秘技天地",即引起编辑注意。这次刊登的文章是迄今为止我们见过的关于破译游戏密码水平最高的文章。显示了严格的科学训练和出众的才华。不过我们也有点替金扬玩友担心,如爆发第三次世界大战,第一个被美国人送到火烧岛上破译密码的可能就是他。

时至今日,PASSWORD(密码)对我们已不是一个陌生的名词。早在 1985 年,HUDSON 公司就在《新爆破》中运用了密码,主要原因是关数和宝物太多。因此《新爆破》成为最早采用 PASSWORD 功能的游戏始祖。从那以后,在许多复杂的 ACT 游戏中,PASSWORD 被广泛使用。因为厂家们既想方便游戏者能在关机后接着玩,又不愿意增加成本装上记忆功能,在这种情况下,PASSWORD 成了最好的选择。现在,在很多 FC 及 MD 节目中都用上了 PASSWORD 功能,这样,一个新的问题摆在了玩家们面前:密码是可以破译的吗?答案是只要是对于有规律(即下面谈到的二、三、四类)密码,一定可以破译甚至造出超强密码的。下面笔者就对如何解密破译及造超强密码谈点心得,以期引玉。

游戏节目中的密码虽多,却可分成四类来谈:

一、无规律密码　代表节目有《鸟人战队》、《大坦克》、《无赖战士》、《忍者龙剑传Ⅱ》、《热血足球》等等。这种密码通常由 3 至 8 个字符组成,而这些字符仅仅用来表示关数,即对于某一关其密码总是固定的。这一类密码没有规律,更谈不上破译了,大体上打到某关就可以得到,有时运气好还可试出来。对于这种最原始的密码,笔者不想赘述。

二、简单规律密码　代表节目有《踢王》、《1943》、《1944》、《外星战将》、《香蕉王子》、《不动明王传》及《侏罗纪公园》等等。这一类密码通常由八到十几个字符组成,含义丰富,不仅可以表示关数,还可以表示装备,武器,等级及生命等。其特点是每个字符都有其对应的意义,破译方法是先获得一个正确的密码,再试着改动各个字符即可。以下仅给出一些节目的选关密码:

1.《1943》、《1944》其密码由 5 个字符组成,第一个为选关字符,且第 1 至 23 关分别对应:0、7、E、L、S、C、I、P、W、3、A、H、V、5、K、F、1、6、8、D、M、R、T。

2.《外星战将》,其密码由 5 个字符组成,第一个为选关字符,改为 6、L、M、!、△、7、8、▽可依次进入 1 至 8 关。

3.《香蕉王子》,密码由 8 只不同状态的香蕉组成。若:完整的香蕉=A,剥开带蒂的香蕉=B,去皮的香蕉=C,香蕉蒂=D,则第二、三、四个字符为选关字符,其中 AAA 为 1-1 关,AAB 为 1-2 关……以此类推,最后一关 7-3 为 BCA。

4.《侏罗纪公园》,密码由 7 个字符组成,其中第 5 个为选关字符,且数字 1 至 7 分别代表一至七关(若选罗伯特时只可选一至五关)。

第二类密码的破译,以此可见一斑。除了改动选关字符选关外,还可以改动其它字符选人数,选装备等,玩友们不妨一试。有的节目还可调出超强密码,但大多数节目在任一关中是拿不到后面几关的装备的,这一点要注意。

总的来说,这一类密码是能较简单地破译出的,因此厂家们又设计出了第三类密码,即是:

三、复杂规律密码　称其为"复杂",是因为密码中并非每个字符都有其实际意义,而是出现了不代表任何含义的字符(通常为一个,且处在密码的最末尾)它会随着其它有意义字符的变化而变化,这样就能避免游戏者通过随便改动字符而得到新的密码,好象计算机软件的加密,因此这种字符就被称为加密符。

可以看出,这种密码比第二类密码大大地进了一步。第三类密码被广泛地使用在许多很长,很复杂的 ACT 游戏中,甚至包括一些 A·RPG。它一般由 20 至 40 个字符组成,不同的组合可以表现很复杂的内容。虽然这类密码破译起来很难,但却是很有趣的,尤其是能创造出超级密码。

下面笔者就举两个例子来详细说明。

1.《燃烧战车》(METAL GEAR)。这个节目中的密码是最典型的第三类密码，不过这个节目相当难，大多数人打不过第一关。其密码由25个字符组成(在破译之前，先把字母A到Z数字化地认为是10到36，在对第三类密码的解密中，数字化是很重要的)。先看两个密码：21111，11211，11111，11111，1111D 和 21111，11611，11111，11111，1111H，这两个密码都是很“空白”的密码，没有装备，关数为第一关。但只要稍作留意，便可发现加密符即为最后一个字符；再仔细比较，发现当第8个数字由2变到6时，加密符由D变到了H。6－2＝4，H－D＝18－14＝4！成功就在眼前了！接着推测若有意义字符加1，加密符也应加1。好了，先试一试，将上面的密码第一个数字由2改为3，相应加密符由D改为E，输入一试，哇，居然来到了第二关！再逐次增大每个字符，同时增大加密符(Z后面是1)，最终可得到超级密码：“51ZZZ，ZZZZJ，ZOOOZ，UYRZZ，FZZZ5”在这个密码中，装备全满，武器弹药全满，等级也最高，何愁闯关不易？最后提醒玩友们一点，若将第一个字符改为W(别忘了改动加密符)，便可来到最后一关的最后一小段征程，然后即可轻松通关。

2.《黄金传说完结篇》(即《圣斗士星矢Ⅱ》)，其密码由31个日文假名组成，一看就叫人头大。而且这个节目的密码是很复杂的。首先，选关字符不是出现在开头；其次，有意义字符对加密等的影响不是简单的“你加1，我加1”了。比如若将“ち”变为“め”，加密符(为最后一个字符)由“い”变为“て”；即使是把假名数字化，还是看不出任何联系。在这个节目的密码中有意义字符与加密符的关系，是无法用简单的加减来描述的，而可能是一种极复杂的运算关系。怎么办？可不要知难而退。对于这种密码，笔者建议最好用“互换位置”的方法：即互换两个字符的位置。因为通常若有意义字符不改变，加密符是不会变的，如法炮制。即可弄清每个字符的代表意义了。最后可发现倒数第五个字符即为选关字符(隐藏得可谓巧妙)，且1至15关分别对应“め”至“こ”或“つ”至“の”(横着数)。然后将一个第12关的密码(此时主角们的小宇宙和生命值都已相当高了)的选关字符“互换”为“め”，一个超级密码便诞生了！用这种方法还可造出更强的密码来，大家不妨一试。不过，若主角的COSMO或LIFE最大值超过了899，则所得的密码是无法输入的，因此不要太贪。

最后附送两条秘技：由于情节的安排，在四至七关冰河会死去；而在后面几关，主角们会一个接一个地倒下，真痛苦啊！其实密码中倒数第四个字符即为控制主角们生死的字符，只需将其“互换”为“あ”，死去的主角便可全部复活。另外，若将选关字符“互换”为除前文的三十个代表具体关的以外字符，便能进入到一些未知的宫里去。这些宫不属于十二宫之列，至于在这些宫中会发生什么事，见到什么人，还是留给玩友们去探索吧。

从上面两例中，可以大致归纳破译第三类密码的几个步骤。1、确定加密符的位置(虽然大多在末尾，但也有在行中或开头的)。2、搜集一些密码，通过比较来确定有意义字符与加密符的关系。3、知道了关系后，就可接着通过改造密码确定每个有意义字符的代表意义。但如果没有发现有规律的关系，就只有用“互换”的方法来确定了。4、知道了每个字符的意义，即可选定一密码，作一番改造和“外科手术”，造出超级密码，则大功告成。

四、最近一些游戏中又出现了第四类密码——群密码 代表节目有《热血格斗传说》、《嘉蒂外传》等。这些节目中，在关数、装备等都相同的情况下，对应的密码不是一个，而是许多个字符完全不同的密码，真令人费解。但只要仔细分析就会发现，这些密码实质是由一个密码改造而来的。打个简单的比喻：将1234这组密码全部数字加2，即可得到3456，再加2可得到5678，虽然看起来这是三组完全不同的密码，但实质还是一组。第四类密码也不过是用了上述伎俩而已，技止于此！因此对于这类密码，只要“还原”到最基本的形式，再就都可以归入二、三类中去，随后就可以破译得出了。例如《热血格斗传说》的超强密码是：格斗家：べざへごなおうめでざうな”跆拳家：じぼぅあぉごぅぶっずあし)。

总之，虽然现在厂家们想方设法地造出复杂的密码，如加密符变多，密码变长，以及第四类密码的增多，但总是可以找到对付的方法的。说不定今后还会出现第五类，第六类密码，这就需要玩友们加以研究和破译了。最后，祝玩友们都成为合格的“译码专家”！

责任编辑：无类

'95·RPG 超级明星·特报

勇者斗恶龙Ⅵ——幻之大地

类型 RPG **机种** SFC **厂商** ENIX **容量** 32M **责编** KING

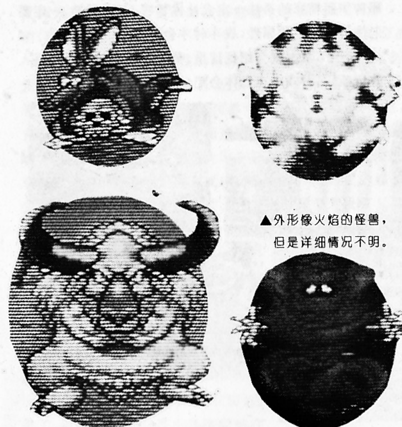
时至今日，艾尼克斯仍未公开DQⅥ将在何时面世，让无数勇者迷们　　地斯待着。在本期特辑中我们将根据目前手头的资料，对DQⅥ作简要的介绍。

1. 故事的设定

勇者六代虽与四代、五代同属于“天空”系列，但三作的情节及登场人物互不相干，本篇主角开场时居住在一个深山中的村子里。为了筹备村祭，主角被村长派到镇上去卖货，赚到钱后就可以去竞卖会并在会上买到宝物“精灵之冠”。随后返回村子便会开始祭祀，而我们的主人公在此时得知自己背负的使命，从此开始了漫长的冒险之旅。

2. 和同伴组成冒险的队伍

相信玩过DQⅥ的人都对该节目的伙伴(仲间)制印象非常深刻。除了主角们之外，某些作为敌人出现的妖怪角色在打败后也可以成为同伴。这个系统在Ⅵ代中继承了下来，希望能成为同伴的妖怪会在种类上有所增加。主角一行的队伍最多可有四人，得到马车后可以再带上四名同伴随时替换。再有多出来的同伴如怪兽之类就只能如前作一般放进编成所去。



▲外形像火焰的怪兽，但是详细情况不明。

3. 学习各种技巧及转职

RPG的职业，通常不外乎什么勇者、战士、魔法使、僧侣之类，在某些游戏中出现过魔法骑士、僧侣战士等中间型职业，而职业直接影响到角色的能力、特技等。有些职业设定非常多的作品如FF系列，基本上也只是武术家精通拳脚、骑士长于剑术，最多是学会一些不同的魔法而已，而本作中只要玩家愿意，尽可以让一名剑士转职后学会剑法以外的技巧。此外，可选择的职业数量虽不比FF但也远胜多数同类节目。据传说有近二十种！

4. 游戏的自由度大为提高

多数RPG作品尤其早期节目给人以流程单一的感觉，即“完不成条件无法进入某地”、或“无法进入其它情节(即便与眼前的事无关)”等等。而制作人堀井雄二透露：“在DQⅥ中主角可以充分自由地行动，随意挑选一些特别情节。玩家可以按自己的意愿享受不同的冒险历程。”而对于剧情自动进行的场面会大为强化，不再是那种字幕叙事为主的方式，这点可以说较大程度上是受“FF”的影响才做出改善的吧。

5. 其它方面

在游戏中增加了某些数值的表示，详情仍然不明，好像是类似“新·桃太郎”中“人气度”的那种数值。可能这会对作战效果产生影响。

关于难度很可能会有所增加。堀井在接受采访时曾说过：“近期的游戏通常都比较亲切。如玩时会有指令提示玩者应该去哪或应该做什么，因此很多节目都较容易CLEAR。我认为现在正是时候，该推出一些较有紧张感的游戏了。”

'95·RPG超级明星·特报

克鲁诺的时空之旅（时代狙击手）

类型RPG 机种SFC 厂商SQUARE 容量32M 责编KING

山堀井雄二、鸟山明、坂口博信三位"武林泰斗"级的大师联手制作的"时空之旅"，目前已成为所有RPG迷友的第一话题作品。对于鸟山明先生本人而言，同时担当本节目及"勇六"两个超级大作的美术制作，也该有着不亚于当年龙珠全盛时所带来的成就感吧？

朋友们在杂志上看到本文时，也许已经有人拿到了这一节目并开始着手攻关。不过本节目有相当多背景资料，以及它雄伟壮阔的气势，超越时空的卓越险世界设定和许多独特的设计都值得在此做一个介绍。

贯穿人类世界历史的冒险

在全片OPENNING的一开头，你就可以看到一个钟摆正在运动着。而本节目正如它的名字是以时空旅行为主线展开冒险的。

游戏进行中会出现一个半圆形带刻度的计时器。它代表着从公元前6500万年直至2300年的整个(?)人类历史，而玩者操纵着作为主角的克鲁诺和他的伙伴，要乘坐时光机器往来于各个年代之间。

公元1000年，现代：故事就是从这个时代开始的。主角克鲁诺和他青梅竹马的朋友小发明家露卡（露卡的设定与"龙珠"中的布尔玛很相像）还有另一位善使弓箭的女主角玛露都在这个时代出生。

公元600年，中世：克鲁诺最先访问的异时代，在这里了一位神奇的伙伴青蛙加鲁。

公元前6500万年，原始时代：在这个时代有一位强有力的女性同伴艾拉。

公元前12000年，古文明时代：当时的文明非常发达。是一个充满了谜团的时代。

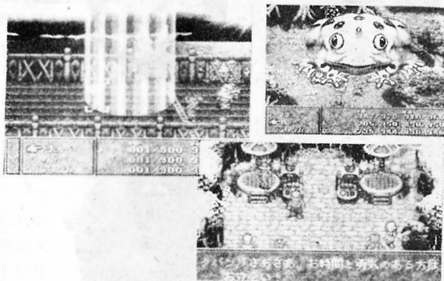
公元1999年，世界崩溃：传说中的"大审判日"。这一天在GAME中是个非常重要的日子。

公元23000，未来：崩溃后的世界，废墟中的怪兽与高科技的机器人并存的时代，会有一位机器人成为同伴。

"时空之旅"的战斗画面并非单独设计，遇敌时切换进去，而是与城内移动画面时使用同一背景，同样的主角画面来作战。敌人是可见的。这样，某些不主动攻击的家伙，可以从它身旁绕过去。一改史克威尔的造型习惯，人物做得很大且姿态生动，作战时双方的队形及所处位置也十分无规则，显得极为自然。战斗是以与FF系列相同的真实时间制进行的，非常漂亮。

本节目的角色，除了单个人物能锻炼出自己的必杀技之外，还能通过协同作战，修得只有特定同伴在场时与之共同使用的"2人技"或"3人技"，这些技巧非常强，当然，必须相关人员的行动力全满，MP也足够才可使用。那种华丽精彩的杀法一定会让你赞叹不已。另外，一定要记住每名角色的属性，战斗时才会更有利。

好了，基本就介绍到这里。至于它精彩的画面和感人的情节，在游戏中自己体会吧！



太平记攻略

类型SLG 机种MD 厂商SEGA 容量8M

文/义贞

▲寻找民间的武将人才

本节目是根据小岛法师所著的《太平记》改编制作的，讲述的是，日本幕府时期把武士作为总领制的一个家族集团，使之臣属于幕府，借此统治全体人民的镰仓幕府后期的统治体制，在一切方面都开始崩溃。幕府内部实力派之间的对立也激烈化了。通过不断的内部斗争，北条氏的专制更为加强，北条家族成了一切矛盾的焦点，一切社会阶级和阶层的反对，都集中指向执权，而成为这些反对北条氏势力的核心，是后来出现的后醍醐天皇（公元1288～1339年）。

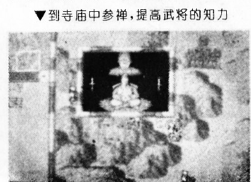
大觉寺系统的后醍醐天皇于1318年即位，策划推翻幕府，任用北畠亲房（公元1293～1354年）等人为亲信。以河内的金刚山麓为根据地，从上一代就以该地的地侍首领而驰名的楠木正成（公元1294～1336年），首先支持天皇而举兵，天皇不久被幕府逮捕，流放到隐岐岛。

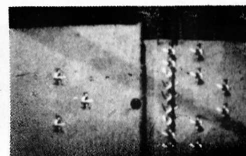
在战乱发展为全国性的时候，公元1333年（元弘三年）闰二月，后醍醐天皇就由伯耆（今日本鸟取县西部）的有力武士名和长年等人营救而逃出隐岐，反幕势力日益强大。率领大军奔赴京都途中的下野豪族足利高氏（尊氏，公元1305～1358年）举行叛变，5月7日，消灭了幕府的六波罗探题；与此同时，上野的新田义贞（公元1302～1338年），率领东国的武士团进攻镰仓，5月22日消灭了北条氏一族；北条氏的九州探题也由岛津、大友、少贰等有力守护毫不费力地打倒，镰仓幕府就彻底灭亡了。

接下来便是足利与楠木（新田）之争了，原本《太平记》是小岛法师站在南朝立场上写出的南北朝战乱的史书。众玩家可分别站在足利或楠木和新田一方，了解一下当时推翻镰仓幕府，继而南北朝征战的历史。当然了，你既可以充当足利，创立室町幕府，打下百年基业。亦可以作为武士道精神的代表楠木、新田，发挥自己的智慧，扶佐后醍醐天皇，恢复皇权，消灭足利！给人以一种改变历史的快感。

反历史的作战，太平记的难度绝对逊于大战略Ⅰ。事实上从某种角度来讲，楠木、新田卷比足利卷更易于冲关到底。当然，原本的《太平记》就是倾向于南朝的嘛！

▼到寺庙中参禅，提高武将的知力

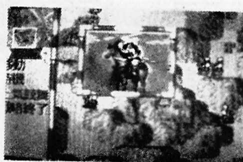




▲敌军攻击我方城市

游戏有两种发展形式，分别以足利和楠木、新田为主角，各有十五关，每关的胜利条件并不相同，屏幕上会有提示，操作指令有主菜单和若干子菜单组成。战场画面是俯视图，其中有村、町、神社、神庙，在村中可以征收钱粮以及召兵探索人才，而在町中除了以上功能外，更可帮助受伤武将回处处体力，只需花一百元钱。在神社中可以参拜和探索，参拜可提高人德，对探索和寝返（劝降）有帮助，最高一次可长5点，而神庙中可以参禅以提高知力，对计略和探索有帮助，同样最高一次可长5点。在这里，笔者有点小决窍，在参拜（参禅）前记录一下，参拜（参禅）开始后按住连发C键，使用得当，人德（知力）可长5点，因为参拜（参禅）一次要花一千元钱，如果人德（知力）只长1点的话，太划不来了。同样，参拜（参禅）的人选的本来人德（知力）要较高，让平庸的人去是浪费。

好人，开始战斗吧，战斗时间是以天数计算的，以笔者认为，应该集中优势兵力打歼灭战，决不能放跑一个敌将，因为他也会跑到村或町中去召兵的，此时应将带兵少攻击力差的将手中的兵调整到攻击力高、带兵多的主大将手中，如足利、楠木等主大将最多能带5000兵，平时应多注意培养大将，让其多打仗，增加战历，提高战级和统率力，从而提高攻击力，如新田义贞的弟弟胁屋义助就是个一流人选，因为这种人死亡并不影响整个战斗的胜败。剩下的那些将中知力高、有人德的人就可以派往附近的村、町、神庙、



▲主将鼓舞己方部队的士气

神社，进行各种活动。

攻击时有五种阵形可供选择，当你兵力充足，攻击力高时，可选用口袋阵，将敌人围歼，而当你兵力少时，要想以少胜多，笔者认为布锥形阵，及时调整骑兵及大将的行进方向，绕过其弓箭手、刀兵、枪兵等。直接偷袭敌压阵之主将，只要将主将杀了，敌部队也就消灭了，或者用骑兵开道，我大将与敌大将单挑（日本人的武士道精神很浓，只要一碰上就会单挑，不象三国志Ⅱ中那样，不太容易挑起来，一骑往往不成功。）单挑有两种画面，一种是骑马射箭，另一种是用刀对砍，不管是那一种，只要掌握好技巧，即使对方武力比你高，你也不用怕，照样能胜，因为“电脑是很笨的！”笔者引以自豪的一场战斗是一人打败敌三千九百兵，用的就是溜边偷袭的游击战法，相信读者能打得更好。

当己在山上、敌在山下，或己在平原、敌在林中以及己在城外，敌在城中时，可分别使用落石、火攻、挑发三种计略。此时，己方施计大将的知力要比敌大将高，否则不会成功，如不成功，会降低自军士气和攻击力。另外，用计略时，必须与敌方部队相接。

攻城是一件比较麻烦的事，因为此时攻击力最强的弓队和马队都用不上（箭无法射到城内去）只有使用刀队和枪队，这时应选用攻击力强的部队，排成一字阵，尽快砍坏城墙，冲入城内，与敌展开肉搏战，否则会被敌弓队活活射死！千万要注意。

己方首脑还可鼓舞士气，士气上升，攻击力也会上升。但是这种增加出来的攻击力不会延续一关，只有真正在战斗中磨炼出来的才会永久保存。

有时电脑也会耍赖，在楠木、新田贴某一关时，佐佐木等三位大将会被电脑突然寝返（劝降到另一方）即使将其移动到大后方也没用。所以，在这一关就开始要将其兵力全部调整到其他人身上，不然就会后院失火啰。

另外，在战斗中如一方本阵（大本营）被夺的话，其钱粮就归另一方所有，如不及时补充，士兵就会饿死。

值得一提的是，此卡的主题音乐为日本NHK乐团演奏，凄凉悲壮，很有英雄本色之慨。

好了，攻防要点介绍到这儿告一段落，让我们摆开战场，做一回日本武士吧！游戏中还有很多奥妙之处，玩家可自行琢磨。

人物介绍

大活跃武将楠木正成（公元1294～1336年）

即楠正成，自上一代起便是河内金刚山麓一带的地区领袖，首先支持天皇，先后领导起义的武士和农民大败幕府军。协助后醍醐天皇推翻镰仓政府，灭北条氏，参与“建武中兴”，一度压服足利尊氏，1336年足利再起，5月楠木正成在神户兵败自杀。后被宣扬为“武士道精神的典型人物。

大活跃武将新田义贞（公元1302～1338年）

原为关东豪族，1333年响应天皇号召，参加反幕，率领东国的武士团进攻镰仓，5月22日攻破镰仓消灭北条氏一族，镰仓幕府被推翻。10月天皇掌权后，出任“武者所”（卫戍司令部）长官，1336年1月将起兵占领京都的

▼双方武将步战单挑画面

▲施用策略，说得对方武将寝返成功

足利兄弟逐出，5月在湊川败于足利尊氏，后追随逃至吉野成立南朝的后醍醐天皇，直至1338年战死。

大活跃武将足利尊氏（公元1305～1358年）

原名足利高氏，是镰仓幕府中掌握实权的北条氏的部将。1333年，全国战乱，幕府下令讨伐，他奉命出兵去京都镇压叛变时，已怀有取代北条氏而统治天下的野心，便起兵造反，投降皇室。5月7日灭了幕府的六波罗探题。因战功卓著，便被后醍醐天皇赐名尊氏。公元1335年7月，北条氏余党攻入镰仓。8月尊氏任征东将军，收复镰仓，据守。对京都朝廷举起叛旗，次年足利直义与其弟攻入京都，不久又被北畠显家、新田义贞、楠木正成等人逐出京都，逃往九州。尊氏在该地得到少贰、大友、岛津等人支持，5月举兵破楠木正成、新田义贞的军队于湊川，杀死楠木正成而进入京都。1336年另立持明院系统的光明天皇于京都（北朝）。1338年取得了“征夷大将军”的称号，开创了“室町幕府”。1358年病死。

大活跃武将足利直义（公元？～1353年）

足利尊氏之弟，早期随尊氏征战反幕。室町幕府成立后为了尊氏的利益征战执事高师直，联合南朝于1351年消灭了高师直一族，但其兄的目的在于铲除足利直义，遂支持高师直，高师直死后，足利尊氏与足利直义成正面对立。直义消灭高师直后又与北朝取得联系，尊氏为了对抗而又暂联南朝，废黜北朝崇光天皇。次年1352年12月，直义被杀于镰仓。

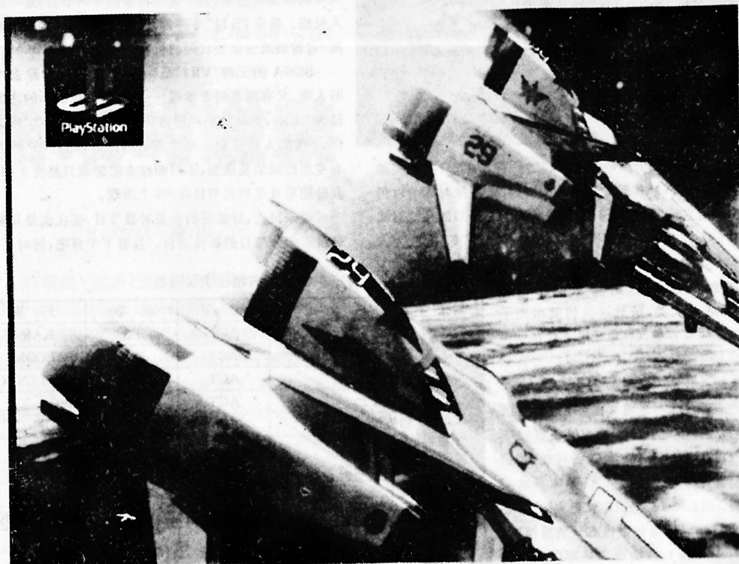
大活跃武将高师直（公元？～1351年）

元弘之乱（公元1331年）以来追随足利尊氏，战功卓著，曾是足利的家臣，出任室町幕府的执事。因其对公家（皇室、贵族、寺院等）势力毫不妥协的态度，对足利不利，于1351年被足利直义消灭。

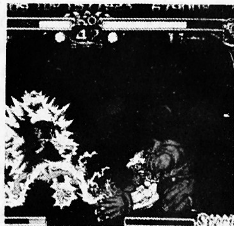
后醍醐天皇（公元1288～1339年）

镰仓幕府时代，为反对北条势力的核心，属于大觉寺系统，1318年即位，策划推翻幕府，任用北皇亲房等人为亲信，在此后的反幕府斗争中，不断受到挫折。1331年由于叛徒告密，逃往奈良，进入笠置山，不久被幕府逮捕，流放到隐岐岛，1333年2月，由名和长年等人救出，镰仓陷落后，建立“建武国”，1335年5月投降足利，12月逃出京都，潜伏于大和的吉野（今日本奈良县南部山岳地带），开始了南朝时代，1339年8月，在吉野山中病死。

责任编辑：半 熟

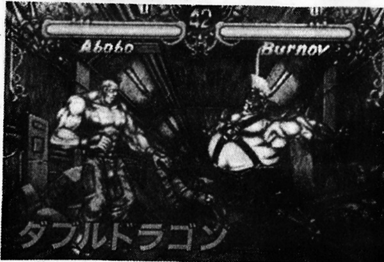


海外采风 NEW GAME'S SHOCK



文/索　冰

提到近期的新软件，似乎较之去年夏天的热潮有所下降，主要可能因为热门作品推出得较少，相对而言出现了淡季，众多32位机也不见太新太火的“黑马”（如SS的VR战士，3DO的街霸ⅡX，NEO的94格斗之王都是人们早有心理准备的东西）。那么这时厂家在干什么呢？让我们的视线移到日本来看看吧！



对战游戏仍然是最受欢迎的一类。在3D格斗类如VR战士、斗神传等大出风头的时候，正统派对战节目仍保持着它们的市场，SNK已经发表了它最新的几款对战节目，像“新・双截龙”（暂名）、“格斗之魂”等，但最为人们关注的还是大名鼎鼎的“饿狼传说3”！266M，真叫人吃惊。“真・侍魂”不久前刚突破200M的大关，居然这么快就出现了如此的高容量，（好像龙虎2代和世界英雄JET也不过178M而已），当然是让人非常期待的。

继侍魂与饿狼2在GB推出Q版后，世界英雄JET居然也要在GAME BOY出现了，仍然是Q版对战，相信质量是不会差的——只要你喜欢Q版。而GAME GEAR就更火爆了，它计划推出侍魂和饿狼SP（是移植版，不是Q版），掌机用户是不用担心没得玩了。

说到对战节目就少不了CAPCOM，它的名作“恶魔战士”广大道友应已不会陌生，现已决定推出PS版。另关于超级SFⅡX在3DO出现后还会给谁做也有许多传闻，目前众多32—BIT主机的命运很大程度上决定于它们的参入厂商和软体数量，而移植那些街机及电脑名作当然也是重要的一环。

PLAY STATION的另一重头戏是ATLUS的“豪血寺一族2”，笔者个人并不很欣赏此节目，因为几个新人物的设定太怪异，而整个节目也过于花俏喧闹，明显给人哗众取宠的感觉。但毕竟是精心制作的节目，总不致招人反感。看来PS以“斗神传”大出风头之后，势头丝毫不减，有希望成为最受欢迎的机种。

SEGA的王牌“VR2”是绝对不能漏掉的，除去八位旧人物，又有两名强者参战！一个是学习螳螂拳的法国年轻人LION；另一位是年逾古稀的醉拳高手“舜”。较之前作，2代的人物轮廓非常柔和极为逼真，而且2P的人物有专用的服装及造型，不再如过去的游戏只是变个颜色。真盼望早日见到此节目在SS上出现。

说来说去，好象讲的全是对战节目，实在也是其他领域没有十分醒目的新作出台。且看下个月吧，届时再会！

海外GAME排行榜（2月8日截止）

名次	名　称	类　型	机　种	厂　商
1	斗神传	ACT	PS	TAKARA
2	超级街霸ⅡX	ACT	3DO	CAPCOM
3	超级大金刚	ACT	SFC	NINTENDO
4	VR战士	ACT	SS	SEGA
5	恐怖惊魂夜	ADV	SFC	CHUN
6	三国志Ⅳ	SLG	SFC	KOEI
7	大贝兽物语	RPG	SFC	HUDSON
8	极上Q版沙罗曼蛇	STG	PS	KONAMI
9	侍魂	ACT	3DO	D.C & SNK
10	电光赛车	RAC	PS	MAMCOT

PS — PLAY STATION　　SS — SEGA SATURN

<漫画・动画・电子游戏>四

游戏的逆袭

文/XYM　图/W・D

自《漫画・动画与游戏》连载以来，已经介绍了好几个由漫画为原形而制作的游戏。然而，并非只有漫画、动画的游戏化，那些精采的游戏进行漫画化、动画化也未尝不可。今次，就让我们来看看。

“逆袭”一词即是反击的意思了，但在这儿首先要声明一点，此次我们要强调的是“逆”，而并非“袭”，毕竟、游戏与漫画、动画的关系，从更多方面来说，只是朋友而无敌对的意思。

“勇者屠龙”历来都是漫画、动画与游戏的最热门话题《罗德岛战记》（《RECORD OF LODOSS》）可谓众多题材中的一个典范了。同样是有着漫画、动画及游戏的《罗德岛战记》与其它的题材相比，却存在着一个微妙的差别。

▶男主角便是「白」了

最初的《罗德岛战记》是安田均及水野良的小说与漫画，由角川书店出版。作为“勇者屠龙”类型的故事，《罗德岛战记》采用了典型的欧洲式的设定，无论是服装品，盔甲战袍，或是怪物精灵都似欧洲中世纪的骑士故事。漫画上对各个人物及五条姿采各异的古龙的描绘，更是细致入微，由其是女主角迪度那对长长的尖耳朵，实在是太令人注目了。仅依靠着这些，便吸引了不少读者的注意而制作商忽然发表言论说“这个作品的内容与其它的一些设定是为将来要制作游戏而服务的。”

▲被迪度用这种眼光看，该不会有好事的

鉴于原作不断吸引更多尤其是青年读者，出版商预感到《罗德岛战记》能取得更好的成绩，于是便制作成了动画，而且也下了不少功夫，角色原案由制作过《机动战士GUNDAM—逆袭的夏亚》及《机动警察RATLABOR》的出滞裕，结城信辉担任作画总监督，故事是与众神之战后仅存的五条古龙—魔龙流星、冰龙布拉姆度、邪龙拿斯、水龙艾尔布拉、金龙米茜因受咒语，担负上了守护宝物的任务。白、卡逊、奥鲁逊、阿修拉姆都

期望得到"屠龙者"称号。而想利用宝物统治世界的百古拿也注意到了这一切……《罗德岛战记》最后'以十三话告终，动画制作了六部OVA，

◀于第八卷登场的奥鲁迩，沉默寡言是他的特点

以LD形式发售，从观众反应来看，《罗德岛战记》确是不负众望。

那以后，就象以往出版商预言的那样，《罗德岛战记》被制作成各种GAME SOFT出现在MEGA—CD、PC—E及PC98等机种上(唯独没有SFC的SOFT?)。

MEGA—CD版的《罗德岛战记》于94年5月20日推出，与原作及卡通片第七话《英雄战争》有着相同的标题，同时，它也是众多《罗德岛战记》GAME中最为接近原作与动画的。

凭借着200M左右的容量，《英雄战争》将OVA版动画片中不少精采的场面直接移植到了GAME中。玩友欣赏到的动画便是OVA中原有的画面了，这比起普通的CD GAME动画更为细致、流畅，同时也采取与动画同步录音的技术，使用PAL制主机的玩友也不用担心发生配音与口型不对称的现象。

游戏类型为S·RPG，此次白与迪度所要做的，是从百古拿手中夺回"支配的王锡"及对付火龙的魔龙……几乎与原作及动画完全相一致的内容避免了一般RPG GAME内容上的缤纷零乱，给人的那种一盘散沙的感觉。对于那些对原作及动画感到陌生的玩友来说，更是一举三得了。此外，这个GAME在MD排行榜中也取得优秀的成绩。

▲这是迪度的服饰

▲游戏中途出现的角色利基雅，有猫的特征

《罗德岛战记》可谓是游戏逆袭的一个前兆了。而完全由游戏而产生的漫画、动画，在现在的日本电玩、漫画、动画市场也已很多了。

游戏漫画化大致分成了两条途径：

第一类是攻略漫画，《甲龙传说》便是典型的例子了，这个RPG游戏的漫画在国内的一些漫画杂志上已有连载，故事内容是现实世界的三池瞬和中岛三智了在不同次元的异世界——比尔卡斯特的冒险。看过漫画的读者一定注意过在画面上时常出现的HP、攻击力、防御力及各种装备效果的数值。如果是不知道这个RPG游戏的读者一定大惑不解了。这就是完全与游戏对应的攻略漫画了，比起文字型的游戏攻略更是技高一筹了。它不仅使游戏的参考形象而又生活，同时也能体会漫画特有的乐趣。

另一种便是故事漫画了。在游戏内容上做过一步加工安插些能突出主人公个性的题材，同时

也更注重于表现技法与制作水平，给人一种更接近于普通漫画的感觉。此类的漫画，在日本电玩杂志上比较多，《伊苏IV》、《魔神转生》、《龙之战士》、《风之传说》都是这一类型的。

不管怎样，游戏漫画暂时还只是游戏的附属品，作用在于提高游戏者的兴趣，而动画化就不同了，制作动画片所需的资金，人力、物力都是相当可观的，而且动画作为游戏的另一种媒体形式，不仅要为游戏玩友所接受，更要有吸引不玩游戏的消费者注意的能力。这样才能不会亏损的可能所以，能被制作成动画的，一定是那些称得上是精典的游戏了。RPG与ACT游戏是不优先权的，至于桌上类，战棋类，希望实在渺茫。近年

▲好过份呀！

来已制成动画片的RPG游戏有《最终幻想》、《勇者斗恶龙》，ACT游戏有《街霸》及《饿狼传说》值得一提的是近年来一直深受好评的，而且连年获奖的《最终幻想》系列，九四年由NTT制作了动画的第一部《风之章》。于3月21日由VHS及LS同时发售的OVA，予售海报上写着"制作阵容是超一流的"。从这可以看到动画片的精采程度也取决于游戏受欢迎程度。好的游戏制成精采的动画，差劲的游戏不仅没"门"，连"窗"也不会有的。至于美女配野兽的情形，只会在漫画游戏化上出现，如士郎正宗的《苹果核战争》(笔者趁机发泄对游戏的不满)。

目前为止，在日本已有许多的游戏打算出版漫画与制作动画了，可见游戏漫画与游戏动画亦有了相当可观的市场。漫画、动画的游戏化是爱好漫画的游戏迷所希望的，它能使漫画迷对漫画、动画有参与感，而更投入于漫画、动画的内容。游戏的漫画、动画化是爱好电玩的漫画迷所希望的。它能为游戏的进程增添乐趣，让玩友了解游戏主角的性格与特征，对于RPG游戏，更起到了"角色扮演"的作用。然而，游戏的漫画、动画化也是游戏业发展的见证与趋势。当今的游戏业也有雄厚的实力，既然漫画、动画能向游戏、手辨模型等媒体发展而形成立体化效应，那么游戏也应有向多媒体发展的能力。索尼克、马利奥的造型为许多不玩游戏的人所知便是游戏向多媒体发展的证明了。游戏将来会向更多种媒体的方向发展，但漫画、动画化是第一步且是最关键的一步，因为它是更多数的玩友——青少年所乐意接受的。

爱漫画的游戏迷及爱游戏的漫画迷这两者之间的关系应是漫画、动画游戏化与游戏漫画、动画化关系的写照了。而开场时提到的重"逆"而轻"袭"相信读者现在一定真正理会了，不过，笔者却开始糊涂了(执笔时为凌晨三点)望老编不会因此扣我们的稿费。最后，那残存下的几个清醒的脑细胞好不容易迸出一句"最可怜的是漫画与游戏的爱好者，他们的腰包被立体化销售榨得一干二净，笔者就是一例，最快乐的也是漫画与游戏的爱好者，他们的娱乐充实而愉快，例子吗，实在太多了……"(完全迷糊了)

责任编辑：KING

游戏的逆袭　附加资料　(《罗德岛战记》十三话　OVA共6部?)

话	OVA
第1话：《传说之序章》 第2话：《炎的出祭》	OVA Vol. Ⅰ
第3话：《黑衣的骑士》 第4话：《灰色魔女》	OVA Vol. Ⅱ
第5话：《砂漠之王》 第6话：《暗黑王之剑》	OVA Vol. Ⅲ
第7话：《英雄战争》 第8话：《战士之镇魂歌》	OVA Vol. Ⅳ
第9话：《支配之王锡》 第10话：《火龙山魔龙》	OVA Vol. Ⅴ
第11话：《魔道师野望》 第12话：《决战！暗黑岛》 第13话：《灼热的大地》	OVA Vol. Ⅵ

角川书店制作　原案：山滞裕　监督：结城信辉

《甲龙传说》参与设计　BANDAI

平野俊弘　森木靖泰　明贵美加　北崎拓(《望乡战士》作者)贝田龙介　菊池通隆　福岛喜晴(《乱马$\frac{1}{2}$的作画监督)　怪物设计：金物昌人

游戏机进化论·第二讲

解析度与颜色

文/叶伟

游戏机的图形显示方法,有点像小孩玩填格子的游戏。电脑先把屏幕划成许多小格子,然后把有的格子涂满颜色,有的则不涂。这样,有颜色的格子和没有颜色的格子,就组成了各式各样的图形。

很显然,一个图形的精致与否,与格子的数量大有关系。电视屏幕的大小总是不变的,那么,划的格子越多,所能作出的图形也就更清晰,更精致。这样,一个屏幕内所划格子的数量就是至关重要的了。我们把这个数量叫做"解析度"。

任天堂8位机的解析度是250×224,也就是说,它把屏幕划成了宽有250个格子、长有224个格子长方形。所有的图形都显示在这总共五万六千个格子中。超级任天堂的解析度是256×240,世嘉16位机是320×224,但是与任天堂8位机所不同的是,16位机是可以选择格子的多少的。比如超任可以在256×224～256×240的范围内选择,MD则可以在320×224～256×224中选择。这样可以根据具体的情况来决定画面的质量。

划完格子后,自然就是按图形填颜色了。虽然说所有的色彩都是由三原色组成,但是,这三种原色的比例稍有变化,色彩就大不相同。自然界的色彩之复杂,不是用几亿几十亿能够数清的,所以,只有越多的颜色,才能调配出越美丽的图像。

任天堂8位机总共可以有52种颜色,不过这52种颜色不能同时显示在同一画面里,在同一画面中能出现的只有52色中的任意8色。我们称之为"同显8色"。MD的颜色总数是512色,同显色数有64种,在92年后升到了128种。显然,MD的色彩要比任天堂丰富的多,这些颜色用来制作动画片已经足够了。

超级任天堂虽然解析度与任天堂8位机差不多,但是它的颜色总数有32768种,可同显256色。这样,它能用比MD更柔和的色彩来表示图形,所以看上去比8位任天堂清晰得多。不过,由于MD的解析度更高,所以画出的图形边框更光滑一些。

这样我们就可以知道,更多的颜色和更高的解析度,是画面质量最重要的两个方面。

可是,正如上文所说,自然界的色彩有上亿种,哪怕是同显256色也远远达不到"仿真"的要求。普通的电视机至少有500×240的解析度,虽然MD有320×224,但仍差得远。

所以,新一代的制作商们打算在解析度与颜色上做一个"质的飞跃",以达到"仿真"的效果。

以世嘉的"土星"为例,它可同时显示的颜色有一千六百七十万种以上(想一想有多少个零)!而解析度则达到了640×480,比普通电视机的解析度还高!

同显1670万色是一个什么概念呢?它已经超越了人类肉眼所能辨别的限度。也就是说,用肉眼已完全分辨不出这些色彩同自然色彩的区别。而640×480的解析度,更是远远高于400×240的LD(光盘)的解析度。这两个指标合在一起,便可以制作出最逼真的画面。而且,这画面用肉眼来看是绝对真实的。如果用世嘉公司的原话来说,就算要做"侏罗纪公园"和"星球大战"这样的特技效果,"土星"都绰绰有余。

解析度和色彩数的增加,还带动了"数码图像"的发展。所谓"数码图像",就是用电脑的这种模拟的显示方式来表现真正的影像。现在,一种叫做"CDV"的小光盘已经诞生,它的体积与一般的CD片一样,可同时播放画面和声音,其效果绝不亚于LD盘,但价格却低得多(LD片的十分之一),且便于携带。鉴于这种技术的美好前景,"土星"等新一代的游戏机也把播放CDV做为其基本机能之一了。

GAME BAR	这期GAME BAR登载几个贵族游戏。游戏本身并不贵族,而是游戏机为贵族游戏机。尤其在中国,"土星""3DO"岂一般玩友可以企望,不过读一读玩过贵族游戏机的游戏贵族的感想,也许不一定会大呼"葡萄是酸的"。	究极神拳Ⅱ(真人快打)(MD) 出品公司 ACLAIN/MIDWAY	STAR FOX (SFC) 出品公司 NINTENDO
	主持人 叶伟	比前作大有改进的节目,人物造型十分细腻逼真,照像版感觉很好,背景卷轴亦相当出色,人物动作新增不少。更为丰富多采,各种独门暗器的应用令人倍感新奇,强化了本游戏系列血腥残酷的特点。每位角色都有二种以上的杀人绝技,此外还有"友谊致礼""还童术"等怪趣招数。	这是任天堂公司较著名的3D射击游戏,战机与背景是多面体,在运动中展示其VR变化,由于内置DSP,速度令人满意,临场感也不错,虽无法与街机的《星际之剑》等作相比,亦别具特色,然而多面体构成过于简单,敌方形象亦相当粗糙。
	主持人 张弦	残酷、恐怖是本游戏的最大特色。其花样百出的杀人动作血腥之极,令人毛骨悚然,格斗环境亦是森冷诡异、充满神秘恐怖气氛,该游戏是动作游戏中感官刺激最强烈的一部,探索杀人术是本节目最大魅力所在,只是必杀技指令输入过于繁琐复杂,倘不公开所有秘技,玩者根本无从得知杀人术的用法。	图形构成简单确是令人遗憾,但同时保持了一定的速度感与游戏性,仍是明智选择,利用SFC设施放大机能,制作3D画面本不是难事,但现在效果仅是尚可,色彩确实十分丰富柔和。但同时也造成了主体与背景没有明确界限,令人有一堆混杂的感觉,不过在SFC硬卡上达到此效果,应说已有相当水准。
	无类	本GAME是毁誉参半的大作,有着扫描映像及各种血腥场面做噱头把恐怖气氛烘托得十足,感觉上相对前作也更为流畅,但美版游戏终究无法摆脱其局限性,即太注意外在而忽略玩家最根本的需求,那些怪异的操作键钮和匪夷所思的必杀技指令实在难以令人接受。另外,真人映像的游戏迄今始终有动作生硬的弊病,本作即是明证。	虽是较早期的节目,但在今天看来仍是非常出众的,并且STAR FOX可以说是开创了3D节目的一个新时代。卡带搭载的FX晶片功不可没,除了超任在此后推出的FX赛车等屈指可数的几个节目,至今也没有多少软件能与之相比。更优秀的是游戏中充分表现出机群作战互相配合的必要性,救援僚机的紧张感……且有三种难度的路线可选择,只不过均较容易,不够刺激。

飚车王 (3DO) 出品公司 EIECTRONIC ARTS	疯狗Ⅱ (失落的金子) 3DO 出品公司美国镭射游戏	VR战士 SEGA SATURN 出品公司 SEGA
作为3DO这样一个32位机上的游戏《飚车王》的包装十分漂亮,片头,片尾与游戏中穿插大量电子画面,内容生动幽默,画面清晰逼真,动作十分流畅,极少有类似"慢动作效应"的僵硬画面,游戏本身是摩托大赛,背景画面仿真的卷轴令人感觉上线,刺激感与速度感亦为少,但进入游戏模式的过程相当慢,令人不胜厌烦。	"疯狗"是个著名的影碟射击游戏,用光电枪向屏幕上的真人扮演的匪徒射击。充满逼真感和刺激性。这次的3DO游戏与个人电脑PC版一样,但图像清晰细腻许多。采用CDV技术,近似于影碟的效果,包装得十分漂亮,但游戏性太差,令人难有兴致玩下去。	《VR战士》街机版是目前最走红的对战游戏,这张CD片移植版,具有很高的移植度,人物造型、动感、技术感觉都与街机版极近似,场景的三维空间变化,镜头的推拉摇移都有相当水准,色彩柔和度高,音乐及音响效果极佳。最值得一提的是:调盘速度很快,完全没有以往某些CD节目令人长久等待的感觉。
《飚车王》是ELEC TRON-IC ARTS公司的名作,向来以暴力、刺激而达到逼真的流氓飞车党的体验,此次的3DO版本,利用其制作清晰的电子画面和3D场面的优秀,使其包装得十分漂这,但就游戏性而言,并未超过MD版的同名作品,其暴力程度也减少许多,此外调盘慢;输入反应慢,体现了3DO机能上的弊端。	游戏的过程如放电影一般,故事情节十分吸引人,几位主角演员的气质不俗,只是游戏对玩者的要求过于苛刻,不背版子就无法深入地玩下去,如果用光电枪效果将会好些,现在使用光标,使得游戏几乎无趣味性可言,该游戏体现了3DO游戏的特点:包装十分精美,游戏性却十分缺乏。	这是随着"土星"同机发售的软件,亦是SEGA公司近年来的代表作。总体效果不错,但略逊于期待值,与街机版相比,速度稍慢,场景移动切换略有生硬,构成人体的块面相应较少,使得人物形象略粗糙。但游戏性却完好的保持下来,是"土星"用户值得收藏的一部经典之作。
E·A的节目在质量上自然无可挑剔,但既然是32位机上推出的版本就该说做到这种程序只属寻常,其实总有感觉现在的各大厂商还不懂得怎样发挥32位机的潜力而只在片头,拟音等方面大作文章(体现在多数次世元主机的软体上)或云大家还不懂得怎样做合格的32位GAME。再有就是CD普遍的悲哀:读盘的等待时间真让人受不了!	从个人电脑移植而来,同样是,32位,专用的游戏机自然比电脑强出许多,不过本游戏最大的缺陷体现在设计方面很多地方不是靠反应而靠死记程序才能通过,因此无论如何漂亮也算不得上乘之作了。同样的问题出现在《越空狂龙》等很多作品中,可说是美版游戏及美国制作商的一大缺点吧!	具有历史意义,开创一个新时代的对战节目,虽然现在的此类格斗游戏已经多了起来,暴露出"VR"种种不够完善之处,但它仍不失为一部经典的超级巨作,遗憾之处是人语较少,显得打斗比较单调。还有就是在SS上推出的版本,与街机版一样难度太低,对于行家来说除了对战似乎不容易得到太多乐趣。

GAME BAR

三国纵横谈·九

文/王歆

别开生面的横山光辉Ⅱ

横山光辉的漫画《三国志》去年曾杀入中国市场,但因其人物形象设计难以得到中国读者的认同(鲤须高翘的周瑜,面有可怕伤疤的张飞等等),影响并不很大。不过依此形象制作的两版SLG,倒确有其可玩可爱之处。

Ⅰ代老矣,生硬地把十二个月划分为军略月和政略月更难以让人接受,随后推出的Ⅱ代才真正可称为妙品。音乐的雄浑有力,图像的精美,缩放功能的较好体现都不说了,就其总体构思,也颇给人耳目一新的感觉。

譬如阁下扮演雄踞中原,欲西并董、北吞袁的曹操,上来时当然无一例外的要先治理内政(三国SLG大多如此,似乎在起始年代之前,谁都没想过国富才能兵强),切记要找内政力高的人物去开发。如派夏侯渊执行农业指令,花费大量金钱不说,整个一个棒棰;如曹操亲自去干,七八块钱即可提升收成值近十点;要是派了郭嘉,每次一块钱,都会取得你意想不到的效果——智将内政力的作用,本游戏反映得最为突出。另外,不论开发还是赏赐,在决定金米时,你都可以选择委任一项,机器将给出一个预算值,可以花最少的钱,得到最好的成效——这样一来,等于给游戏者配备了一名"财政大臣"。

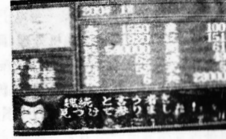
富国即可强兵,然后要开始出征了。任何军队一出城,都将在全国地图上占有一个小方块,缓慢地向目的地移动。这给了你算准距离,半路拦击,御敌于国门之外的机会。

扫清了野外之敌,该进攻敌城了。攻城战颇似光荣《三国志Ⅳ》,不过光荣版是爬城和冲撞城门,横山光辉Ⅱ在未制成攻城器械前,只能猛撞城墙,只要把城防度攻击为0,就能杀入城中。不过本版一大特色,在于夜间双方必须扎营休战,而攻城时可趁机派出间谍潜入城中,第二天作内应打开城门(笔者曾让曹操和郭嘉施用此计,曹操三回里能成功一回,郭嘉则几乎百不失一)。野外或城内巷战时又可夜袭,倘若敌人不加防备,可以一比一百的比例重创彼军。可见制作者对战役层次还是下了相当大功夫的。不过本版对地形的要求几近于零,而且敌军很少主动对你发动攻势,好象个个都琢磨着打持久战,却未免使玩者大感遗憾。

两军交战,切入3D战斗画面,双方马步弓共分为六军,包括将领在内,皆可输入集中或分散攻击等指令。一般应先把卫护于前的两支部队干掉,然后直迫敌将(敌军也可能补位),只要斩将即可全胜。将领除和兵士一样的攻击和防御指令外,还有单挑和一喝。单挑设计得次了些,虽然图像比较美观,但完全是《中原的霸者》翻版;一喝却独具特色,敌军杀至面前,将领一声怒吼,敌军未敢攻击即自行退回——人人雄踞当阳长坂桥!

战斗中如俘获敌军将领,即可下狱囚禁。以后你可不断给予赏赐,减低其对故主的忠诚度;当忠诚度降到三十左右时,他即会提出为你效命,再赏几次,就可以委以重任了。可是要当心,囚禁期间他也可能逃跑(倒霉,无法改善监狱设施,逃跑是随机的),笔者就曾擒过关、张,结果花半年时间收了云长,翼德却脱狱成功,从次再无下落。

本版游戏确实别具特色,可以上手一玩。不过敌方总采取守势,几乎从不进攻(哪怕你已杀入城中),就算进攻也战术拙劣,却实在使人有寂寞高手之叹。笔者玩过的各版三国SLG中,以智冠的《三国演义》加强版为最可怕,高难度级时,机器控制各诸侯的战术全都一塌糊涂,但攻伐激烈,厮杀骁勇,却着实使人目瞪口呆。尤其难度二十,第三时期扮演刘备,还没等轮到你发指令呢,人就把你给灭了——一疯狂一持重,和横山光辉Ⅱ各走极端,形成了鲜明的对比。



“电脑游戏等于最高境界”之辩驳

特约撰稿人/张弦、叶伟

随着世界科学技术的突飞猛进，个人电脑开始步入家庭。于是“电脑游戏”的玩家也渐成气候，可以“族”相称了。近来，此族中人才开始流行一种“说法”，认为“电脑游戏”是游戏的“最高境界”，“游戏机游戏”则是小儿科的把戏，只配为之提鞋。至于说到内中理由，无论是半通还是不通的“族民”们都能从硬件机能、处理速度、画面解析度等几方面侃侃而谈，说得云山雾罩，直至让你弄的一头雾水了事。当然，最多的还是大谈直觉感受，例如高清晰度的扫描画面、高保真的立体声音响、逼真的人声、大容量的 RPG……等等。这其中颇有一些玩家，本来一直生活在“马利采蘑菇”、“飞机打蜜蜂”的 8 位机世界里，乍一见到与影碟极为相近的实写画面，免不得要如发现新大陆一般，大呼小叫起来，于是便对电脑游戏推崇备至。

“电脑游戏”真是游戏的最高境界吗？好象未必，世嘉公司的游戏机照样卖得极好，任天堂也不象马上就要倒闭的样子。看来，不是有一大部分人“愚昧不化”，就是有某些人自视过高了。这倒颇有可作文章之处。

认真来看，首先我们应当把“电脑”同“电脑游戏”区分开来。电脑有高性能，并不能代表电脑游戏的优越，因为电脑的主要功能并不是游戏，电脑游戏不过是利用电脑某些机能的消闲品罢了。打个粗鄙一些的比方，电视机除了接收电视信号外，还能接收到广播信号，如果一定要用电视机来收听广播也未尝不可，不过正常人一般都使用收音机来实现这一功能。电视机自然是一种高性能的电器，然而说到收听广播，好象还是收音机好得多。

在很久很久以前，电子游戏尚无“电脑游戏”和“游戏机游戏”之分。最早的电子游戏诞生在某个电脑软件开发者的主机上，那时只是一个纯粹的消遣小品。到了后来，由于一个美国佬石破天惊的奇想，电子游戏从电脑上独立了出去。于是，一种经过扩充、改装的，专门用于游戏的电脑出现了，这就是世界上第一台电子游戏机。从此，电脑把游戏功能全权交由游戏机处理，而自己则仍然投身于科技开发、文字处理等非娱乐性工作之中。

随着游戏业的独立和发展，游戏机出现了许多与电脑不同的特点。比如，游戏机有专用图形处理器 PPU，这使得处理动感画面的能力大大增强，动态画面变得更为流畅，生动。而个人电脑并不是专为电子游戏而设计的，没有 PPU，游戏软件主要靠大容量预先制作，不能较好地处理动态画面和随机变化画面。《街头霸王》(STREET FIGHTER)的个人电脑版完全无法同 MD 版、SFC 版的同名作品相比，即使新近被捧为“优秀动作版，完全移植作品”的《究极神拳》(MORTAL COMBAT)，电脑版人物的动感和质感仍不尽如人意。个人电脑即便用上了 CD—ROM，仍没有一部稍具水准的动作游戏。从原则上来讲，电脑可以用超长软件、先进的周边设备和大容量内存来掩盖没有 PPU 的不足，不过这笔费用在国内是很少有玩家负担的起的(公款消费除外)。目前的电脑之中，有令人感觉刺激、兴奋、富有激烈“动感”和“限制级游戏”，却没有令人感觉刺激、兴奋、富有激烈动感的动作游戏。而这种动作游戏，恰恰是 MD、土星乃至街机等游戏机所擅长的。单凭这一点，游戏机游戏就有电脑游戏无法取代的魅力。

其次让我们来看看操作性和实际效果。游戏机对专用手柄的反映是极为敏捷的，而使用键盘、鼠标的电脑，操作感便差了许多。哪怕是花大价钱买了操作杆，手感依旧很差。因为电脑只有对键盘的反应才是最快的，使用鼠标和操作杆肯定要“慢一拍”，绝对没有游戏机那样好的操作性。这一点，哪怕是 8 位的任天堂也要比任何一台电脑强。

电脑游戏中的扫描画面是令许多初涉此道、未知深浅者入迷的：栩栩如生的形象，活动的真实画面，宛如电影般逼真。不过有句俗话，叫做“外行看热闹，内行看门道”，制作电脑画面其实是再容易不过的了，只须有足够的内存，利用“VIDEO BLASTER”之类的设备或扫描仪，就可以不费吹灰之力地把现成的录像、电影、画报等等装入电脑。再加上 VGA、SVGA 彩显，确实可以达到颇为诱人的效果。然而这东西有个极大的缺点，就是不能根据实际情况作具体的即时变化，充其量只是设定二三种可能情况，选择播放这一段录象或那一段效果而已，这其实是游戏的大忌。因为电子游戏最重要的游戏性正体现在瞬息万变的局面上，任何事先作好的死板模式都将使游戏索然无味。真正的玩家，通常是不屑于这种扫描版的

小把戏的，他们所欣赏的，是象《VR 战士》(VIRTUA FIGHTER)那样即时处理多面体的 CG 画面，虽然人物看上去的造型并不好，但动感场面却是震撼人心的。(顺便说一句，电脑中的那个“VR 战士”，所有数据都是事先算好的，而并非“即时处理”，所以容量巨大，没有 8M 内存不行，这正说明电脑短于画面的处理)。

玩电脑游戏的代价是巨大的，要有出色的音效，必须附加 SOUND BLASTER 之类配件；要玩较好的节目，一定要有 CD—ROM；要具有不算太慢的速度，非用 486/33 以上的底板不可。此外一系列的附件也是少不了的。目前，486DX40、32 层波音合成 WAVE 音响系统、倍速 CD—ROM、4M 内存这样的配备，大概可算发烧级的组合了吧？然而这样的效果，不过与松下公司 32 位游戏机 3DO 的水平相差无几，以上配备就算买杂牌兼容机，至少也要 15000 元人民币，可是 3DO 只须四千多元！3DO 中有不少游戏移植于电脑，但实际效果却好得多。这是因为倍速 CD—ROM 标准输出状态下的解析度为 320 线，在专用的 VGA、SVGA 显示器上画面过于清晰，“纤毫毕现”，效果反而不如用彩电的游戏机。如果买电脑只是玩游戏，同样花四千多元购置电脑，最多只能买一台 386 的单机，用这种机器玩游戏，不要说 3DO，就是连 MD 都比不上。

从理论上讲，若使用 586 主机、8M 内存、4 倍速 CD—ROM、16M 真彩卡、WAVE 合成器，这套电脑系统还是能达到 SEGA“土星”的水平的，然而“土星”的售价仅合人民币 4000 多元！用这样豪华的电脑系统来玩游戏，不单是一种浪费，更是对电脑的糟蹋。且不论“土星”本身便能建立起个人电脑系统并入网，单就其最高处理速度为 486/50 的两倍而言，已经比购买任何电脑系统都要合算的多。

个人电脑的特性决定了其游戏模式的单一性。由于没有 PPU，加上绝大多数用户并不可能去购买各种高级配置，所以电脑游戏只有利用大容量这个特点，制作主要处理文字、数据的 RPG 和 SLG。电脑游戏的可取之处，也在于这两类游戏上。无论如何，电脑的 RPG 是很有特色的，这一点连拥有最多 RPG 的超级任天堂也无法相比。由于容量大，电脑可以制作出情节非常复杂、流程十分漫长的故事，比如电脑版的《龙骑士》有 200M(相当于家用游戏机的 1600M)，这是无法用卡带的形式制作在游戏机上的(成本太高)，所以超任的同类游戏确实难以望其项背，这确是事实。另外，电脑有港台的普及程度和大容量的便利，使得许多 RPG 以中文的形式出现，这也是电脑游戏吸引了一大批国内玩家的主要原因。RPG、SLG 游戏不用对画面作即时处理，避免了电脑的短处，发挥了电脑的长处，扫描版画面，看第一眼确实容易使人产生好感，因此而成为电脑游戏的代表模式，也是必然的。

但是游戏并无高低贵贱之分，玩 RPG 的朋友并不比玩 ACT 的高明。现有的 RPG 已经形成了共同的模式，无外乎找人、寻宝、作战、升段等步骤，除了情节不同，其他毫无新意。只要有足够的耐性，任何人都可以完成，几乎谈不上动脑思索。举例而言，现在有许多对日文一窍不通的玩家都能把日文 RPG 玩得津津有味，其主要的原因就是有耐心。况且许多 RPG 故事偏于低幼化，对于有一定社会经历的成人并不适合。没有令人感动的故事，便没有参与故事的激情，这样的 RPG 也就没有了生命。而且，RPG 游戏的可重复性非常差，完成一个 RPG 后，所有的情节都知道了，所有的动画都看过了，悬念再也不成悬念，游戏的故事也就没有了吸引力，几乎没有人会再去玩它。而且随着新一代游戏机的出现，游戏机开始使用大容量的 CD 为媒介，复杂情节的 RPG 不再是电脑的专利了。只要软件商愿意，在游戏机上完全可以玩到比电脑更好的 RPG，电脑游戏的优势将难以为继。

也许电脑软件制作商们也认识到了电脑游戏的缺点，觉得单凭 RPG、SLG 很难再吸引玩家，于是便制作了有大量色情内容的“限制级游戏”，甚至出现了专门为色情软件玩家制作的电脑(如 NEC 的 PC98 系列)。说句实话，目前国内大概还没有哪一位个人电脑游戏玩家敢说自己从未玩过(或是看过)色情游戏罢？事实上，确有不少人正是被这种软件所诱惑，继而迷恋上电脑的，有一些人对“限制级游戏”的追求已经到了病态的程度。无论成人软件是否真有存在的必要，靠“枕头攻势”总非妙事。

综上而论可见，游戏并非普通电脑的长项，就算在如今这个时代，游戏也只是多媒体电脑的一部分而非全部。电脑确实是一样好东西，但不能物尽其用又有何意义呢？在如今的中国大陆，电脑联网尚是一个遥远的梦，普通家庭几乎没有使用电脑的必要条件，买来之后沦为游戏设备是必然的。笔者实在不知道那些津津乐道于电脑游戏的朋友，自己到底能做出几个(哪怕是一个)象样的软件来？不过瞧他们整天痴迷在别人产品中的样子，恐怕是不会再有兴趣让电脑做自己该做的事了。

新游戏夜话

文/软体动物

’95PC—GAME亦喜亦忧

“什么,《凯兰迪亚3代》出版了!哈……”!一阵狂笑,“只出光碟版,哇—”(一口鲜血)。以上是笔者在翻阅95年1、2月的台湾软体杂志时的一个小片断。据笔者家人说,笔者在看完那近十本书的时间里,至少重复了三十遍那个小片断,真是惨啊!(以上全是玩笑)。

的确,95年初PC—GAME的许多新消息是令人兴奋的,但也有一大部分令人遗憾。真是几家欢喜几家愁。

瞎兴奋

台湾近期制作的GAME还是令人很兴奋的,先从RPG类说起。本人曾经为介绍《轩辕剑Ⅱ》写了一篇文章,反映据说还不错,说明该游戏很受欢迎。告诉《轩》迷们一个好消息,大宇资讯的《轩辕剑外传一枫之舞》就快出炉了。《轩外》的舞台由上古代移到了战国时代,故事大概还是以消灭妖道为主。但游戏中出现了鲁班,孙膑,庞涓等大家所熟悉的人物,而且主角中加入了一位机关人(即鲁班发明的机械人)。相信《轩外》一定会让玩家兴奋的。《魔法师宝典》是另一个令人心跳(是心脏病发作)的RPG,故事改自莎士比亚的名作,在此不多介绍(其实是不知道),游戏乍看很象创世纪七代,不论是视角,操控界面,物品栏,状态栏还是NPC的行动,这对想玩创世纪又碍于英文不过关的朋友来说,无疑是一个福音。整个游戏的地图由二千个电脑屏幕组成,啊……(一声惨叫)。在该游戏中,一进入迷宫,就变成了《DOOM》一样的3D画面,并且有自动绘图功能。聪明的读者此时可能已有一种危机感了。我们期待《魔》尽快推出。冒险游戏在95年也将大放异彩。首先,第三波文化事业经有关当局批准,计划推出《楚留香》系例冒险游戏。且《楚》系列的第一集《血海飘香》也已进入后期工作了。《楚》系列的界面近似《凯兰迪亚》系列,包括场景的画风,但作为一个武侠GAVG,就必须有打斗场面。据说《楚》中的打斗是采用超任《幽游白书》的打斗方式。这在PC—GAME中也是比较少见的。《鬼屋魔影》是动作与冒险相结合的游戏,受到许多人的喜爱。《鬼屋魔影3》去年年底已在美国上市了。这次玩家将在美国西部一个叫Slanyhter Gulch的鬼镇解迷冒险。由于许多玩家提出一、二代故事太短,制作单位将《鬼3》扩到了二代的1.5倍长,使玩家玩得更过瘾。据悉《鬼屋4代》已经开始制作了,而内容及界面将有可能有所改变(《鬼屋3》是康比三部曲的最后一部)。格斗游戏PC—GAME中的弱项,许多游戏公司力图突破格

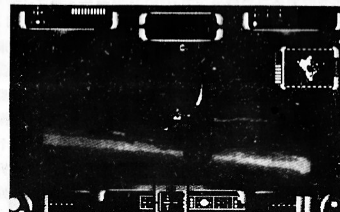
斗游戏的瓶颈,纷纷推出力作。熊猫公司是制作格斗游戏最出色的(就那个妄图成为中国的CAPCOM的公司)。《三国武将争霸Ⅰ》推出后掀起一阵打斗狂潮。95年初熊猫推出了二代产品《武将争霸2》人物由12人增到了16人,招式变得更潇洒,更有威力。而且玩家可扮演刘、孙、曹、吕四国武将,通过格斗占领他国城池,将策略与格斗游戏相结合,恐怕还是第一次,除《武2》外,软体世界的《金庸快打》、《风云天下三国志》、艾生的《宇宙英雄》,宏申的《天下无敌》等等,都是高水准的格斗游戏。动作游戏中,出现了一个新名词,叫作DOOM Too(或DOOM Like),即类似DOOM的游戏。现DOOM Too已成为动作游戏的主流。《HERETIC》(异教者)是ID Software与RAVEN Soft Ware合作的一个新DOOM Too Game玩家将有机会拿起法杖,神弩及其他神器,在黑暗迷宫中与妖魔鬼怪进行法术大火拼。奇怪的是在《DOOM》中所用到的秘技在《HERETIC》中同样奏效,不过……(一阵令人毛骨悚然的冷笑)。(APSTONE不愿让ID称王,推出了《BODY COUNT》(横扫千军)。而代理APOGEE的艾生和APOGEE公司更是摆明了要与ID一决公母,连续推出了《杀戳战士》、《廖添丁》、《异兽邪馆》、《末日3D》四个DOOM Too GAME。还有MERIT的《狂飙武士》。LUCASARTS的《死星战将》再加上许许多多不知名的小公司也凑热闹,做了不少DOOM Too的Share Ware

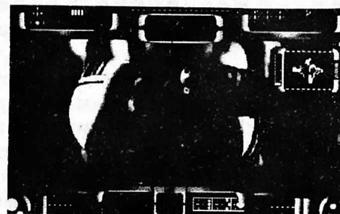
Game,此类Game已滥得一塌胡涂了。值得一提的是台湾一个叫“隔壁的猫与Soft Dower”的工作室开发的《机甲猎人》格斗动作游戏,太棒了,几乎无法用语言形容。全部是由3DS等软件制作,光是看开发画面就很令人震惊,本人希望这个令人感动的游戏能早日发行。策略游戏类最大的两个新闻莫过软体世界的《三国演义2》和大宇《春秋争霸传2》。软体世界与大宇都要将自己的名作推出二代,必定会引起不小的轰动。此外,大宇的《魔法世纪2》、MPS的《魔法大帝》、《运输大亨》(一个据说超越SIMCITY2000的GAME)、宏申的《一线生机》、旭光的《荡寇雄狮》、《异星突击》等都是必玩的游戏。其中《魔法世纪2》、《魔法大帝》、《运输大亨》已经发行了。其它有类似“大富翁”的《非洲探险》、《欢乐幸福人》,养成类的《明星志愿》、《明日之星》及《疯狂医院》的2代也是很好玩的游戏。

真痛苦

由于计算机及多媒体发展得太快了,导致玩家对游戏的要求和游戏对硬件的要求都越来越高,大量高品质的画面与立体声的音效要想放入几张软盘简直太难了,只能求助于光碟了。好象美国许多公司已决定今后只发行光碟游戏,这对国内的许多玩家来讲犹如一记晴天霹雳。所以,本人希望爱玩游戏的朋友赶紧买一个光盘驱动器。

去年12月份,有许多TITLE(即光碟节目)登场。大家最熟悉的是《凯兰迪亚》系列的第三部和《国王密使》系列的第七集。《凯》的第一部容量只有7MB,286以上1M内存就可以玩,第二部便到了20MB,须386以上机种,2M内存。谁知第三部《玛尔寇的复仇》一下成了光碟版,须4M内存,15MB硬盘(起动程序)。从副标题可看出,三代的主人公是一代中的坏蛋玛尔寇。玛尔寇原本是凯兰迪亚国王的继承人,因为一系列不可思议的事件,被自已的新任子布兰登变成了石像(即一代故事内容)三代讲述的就是他欲向陷害他的罪魁祸手复仇的故事。《国王密使》七代即《KQ7》要求486以上8M内存(大怒!!!)而且还必须在WINDOWS下进行(暴怒),故事讲述公主为逃婚跳入水中世界,皇后不放心跟随进入,但两人碰上的却是两个不同的世界。而玩家也要扮演这两个角色去冒险,SIERRA公司一惯的操作界面也受《凯兰迪亚》系列的影响而有所改变。尽管《KQ7》的各方面都是一流的,但国内的玩家恐怕有幸能玩上的人不太多。了解PSYGNOSIS公司的人大概不多,但自从它被SONY收买下后,推出了几款作品,使它名声大噪。《NOVA STORM》(《诺瓦风暴》)便是其中一个。玩过的人大多一言不发,因为他们根本想不出词来形容《NOVA》的好,本人玩过后有不少赞扬的词,但也没说出来,因为吃惊得下巴脱臼了(乱讲,太夸张),《NOVA》是一个外星3D飞机射击游戏,穿梭于火山、岩浆中,与敌机,BOSS周旋,那种快感会令你肆无忌惮的发狂乱叫(笔者的朋友就是这样引起的众怒),许多人说《NOVA》已可以比美3DO了。动作冒险游戏中有一新名词出现,叫ALONE Too,即类似鬼屋的游戏(与DOOM Too来源一样),这主要是因为《L、B、A》(全名《Littel Big Adventrue》)与《Ecstatica》(《魔城迷踪》)两个游戏的出现。《L、B、A》由ADELINE公司出品EA代理。





游戏的总监就是《鬼屋》系列的总监,所以两者在界面和游戏类型上有许多相似之处。《L、B、A》主要采用45°俯视画面,所有人物、物品、场景都是由3DS涂装而成的解析度高达640×480(《鬼屋》为320×200)打斗与解迷是游戏的主要内容,主角可随时切换普通、灵活、暴怒、蹑手

踉脚四种行动模式。街道的感觉令人想起《暴力辛迪加》，该游戏只发行光碟版，容量为133MB。《魔城迷踪》由刚才提到的PSYCNOSIS公司出品。由于本人还没有玩到此GAME，无法向大家说明故事。《魔》比《L、B、A》更类似《鬼屋》系列，而解析度也达到640×480。更详细的情况只能以后向大家介绍。下面是两个光碟重磅炸弹，精神较脆弱的朋友可以跳过不看。ACCESS公司于去年12月推出了世界上最大最好的互动式冒险游戏《杀人月》（《UNDER A KILLING MOON》）。该TITLE为4张CD。第一张CD不过是一些启动程序和开场DEMO，就用了400多MB，后3张CD每张都超过600MB，总容量超过2.3GB。故事讲述第三次世界大战后，超级侦探TEX MURPHY探案的一些事情，在此不多讲述。整个游戏全部由真人演出（好莱坞巨星）。640×480的解析度，全程语音（这句已经是废话了）。主角的移动采用类似《DOOM》的第一人称视角，可仰视，俯视，蹲下。游戏中到处都有笑料，惊恐和迷题在等待您。该游戏只需386DX以上，4MB内存10M硬盘空间，一部倍速光驱就可以玩起来（当然不反对使用更高配置）。可以说《杀人月》是一个玩家必玩的游戏（不玩的话会终身遗憾）。它的精彩程度足以让你感动到落泪。另一枚重磅炸弹是ORIGIN公司的《银河飞将Ⅲ—虎之心》简称WC3（真是一个让穷玩家自杀的游戏）。该游戏最低配置为486DX33以上，8MB内存，10M硬盘空间。若想真正的玩一玩WC3，就要PENTIUM机，LOCAL BUS VGA CARD、16MB内存。由于本人一向对模拟驾驶游戏不太感冒，所以对WC系列的剧情也不太了解，只知WC3仍是接续1、2代故事继续发展的，请行家们自行幻象吧!！该游戏也是由4张CD组成，总容量大约2.1GB，据说精装版是6CD!!!啊!!……（此为友人小×听闻此消息后昏倒前的惨叫。唉，太执著了，不讲太多了，否则《GAME集中营》可能会因数百名读者阅读后集体自杀而被停刊了。除了以上介绍的几个TITLE外，还有MINDSCAPE的《龙剑客》（2CD）、TAKE 2的《HELL》（1CD）ORIGIN的《BIO－FORCE》（1CD）。ASIA－CD的《GRACKON'S CURSE》，INTER PLAY的《Cyberia》等都是上乘之作，但由于资料太少，无法向大家讲述，以后再做报导。

闲扯蛋

不论您读了本文是喜还是忧，我都要建议您赶紧攒钱提升自己的硬件，否则的话，可能到了今年年底您的计算机将什么也做不了了。

另外，最近本人听说经常有人打电话到编辑部说PC GAME是玩GAME的最高境界，又听说有人立即写文欲驳此观点。在看了辩驳文章后主编大人问我有何感想，我只能说两者都错了。本人认为两方都太冲动。本人虽然是玩PC的，但有空也玩SFC及SEGA，任何机种都有令本人惊叹的作品，所以本人绝不会认为PC－GAME是GAME的最高境界。而那篇反驳的文章也列出一堆数据资料来证明PC－GAME不如SFC或SEGA的。其实无论PC，SFC还是SEGA都是在一起发展进步的，也就是说大家是平等的。那些褒某贬某的观点都上由于玩家对自己使用的机种过于热爱而引起的幻觉。《集中营》杂志设立的栏目也是为了平等的对待各机种的玩家。所以本人希望今后大家投稿多写写关于软件的东西，不要再为了褒我贬你而浪费笔墨了。

软体动物

二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效!）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄"编辑部二手货市场"收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。
2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。
3. 尽量标出所有物品的价格。
4. 只对个人广告，商家恕不刊登。
5. 任何商业行为，恕不刊登。
6. 请寄证件的复印件，否则，丢失责任自负。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

※徐燕明　上海市普陀一村87号上　200063

转售：SEGA（MD）碟机（ROM 16M），记录CARD×1，记录DISK×2，SEGA软件磁碟近四十个（2000元），超级介面CARD，与SFC主机配合，使用SEGA碟机玩超任磁碟（500元）。

※石章羽　8811109　四川重庆市大坪法医学会　630042

求购：SEGA机一台，光位驱动器。SEGA卡：大航海时代，七龙珠Ⅱ，最强装甲。

※蒋萌　（0714）230222　湖北黄石牛尾巴11—11号　435002

转售：世嘉卡：超级忍Ⅱ。任天堂卡：赌神，三国志——霸王的大陆。求购：世嘉光明与黑暗Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代均可。幽游白书外传，小教授专用CD及光盘或世嘉CD。

※李宁　8519221　北京西城区南礼士路甲63号3—6—4　100045

转售：世嘉机一台，SEGA卡：光明与黑暗Ⅳ（带卡盒），三国志Ⅲ＋索尼克（带记忆），十二人街霸（24M，带卡盒），七龙珠武勇烈传，异形风暴。FC卡：4合1（九人街霸，烈火三代，热血争霸，G·I·GOE，40元）。

※靳建龙　4373974　北京朝阳区高家源小区405楼3单元38号　100015

出让：天马八位游戏机一部，冲锋枪一支，带20合1枪卡一盘，坦克城，三国志之赤壁大战（动作版），球类合卡（11合1），圣火列传（全中文），战斧4合1（战斧、蒙面人、小白兔、双截龙Ⅳ代，以上均八成新，共700元。）高射炮手掌游戏机一台，60元。

※朱登　（0510）6706268　江苏省无锡市溪南新村127号202室　214071

出让：组装SEGA机一台（九成新，450元）；SEGA卡：街头霸王Ⅱ（全新，200元）；三国志Ⅲ（320元，为2合1），忍者武雷（全新，附说明书，80元），邻居是鬼，格斗忍者龟（均70元），闪电出击，忍者蛙，异形风暴（均60元），机车大赛（50元）。以上各机和卡转售，交换均可。

※徐翔　杭州市江平区元宝街11号304室　310002

转售：SEGA卡，原装大航海时代（120元），全新战斧Ⅱ（80

元)，全新警车闪电追踪Ⅱ(90元)。求购：三国志Ⅲ，光明与黑暗Ⅱ。

※卫之轩　2106587　上海市长宁路1号805室　200050

转售：SEGA卡：三国列传(100—90元)。

※张子荣　(0710)513376转3704　湖北襄樊市仪表元件厂　441021

转售：小霸王286B键盘一套，赠送游戏程序数个(200元)。任天堂卡：雪人兄弟、鸟人战队，热血高校，钩子船长(100元)，忍者蛙，唐老鸭，洛克人等六合一100元)，激龟Ⅱ，飞天魂斗罗、人间兵器(60元)，未来战士(40元)。以上均赠攻关秘诀。以上节目均可交换。

※李文恺　四川德阳市东电中学高96—1班　618000

转售：SEGA卡：格斗四人组Ⅱ，2合1(雷电传说，空牙)。

※丁坤　安徽省淮北市矿山集野草书屋　235047

求购：超任机一台(价格适中)。转售世嘉卡格斗三人组，格斗三人组Ⅱ，世界末日，52合一，恐龙大战地狱火，机车大赛，宇宙达人，光电战机，变形金钢，美国队长。任天堂四合一(黑猫警长、怪鸭历险记、狄斯耐乐园、侏罗纪公园)。

※杨铮　昆明市环城西路157号昆一中高一(2)班　650031

求购：一台超任SFC(500—800元，包括组装)。转售：任天堂FC卡：35合1(忍者龟Ⅱ、魂斗罗Ⅱ、中东战争、忍者龙剑传Ⅲ、赤影战士、双截龙Ⅲ等，70—110元)。世嘉MD卡：16人超街霸Ⅱ(全新，300—380元)，格斗三人组Ⅲ(九成新，180—230元)，街霸Ⅱ'(150—210元)，音速Ⅱ(50—80)。

※夏捷　上海市龙山新村27号106室　200030

转售：RH688型小霸王游戏机一台(100元)，三国志Ⅰ、Ⅱ代(附说明书，各100元)，RH690小霸王(带枪和卡，140—160元)，吞食天地Ⅱ代(105元)。

※吴江彦　上海市普陀区师大二村282号604室　200062

求购：热血足球，吞食天地(中文版)，勇者斗恶龙。交换：4合1(超级玛丽六代、火炮、西游记二代、蝙蝠侠闪电侠)，赌神(九成新，价格分别为100元、150元。出售：4合1，赌神，价格同上。

※王彬　陕西西安红十字会街22号3—5—1房　710004

转售：4合1(松鼠大作战、脱狱Ⅰ、星际魂斗罗、飞天魂斗罗，60元)，4合1(魂斗罗、赤色要塞、绿色兵团、沙罗曼蛇，30元)，三国志——霸王的大陆(70元，九成新)。交换：用转售的交换七龙珠系列。

※毛可昕　5011059　北京水碓子中学初三·1班　100026

转售：任天堂游戏机(150元)，三国志一代(120元)，赌神(带三份说明书，130元)，6合1(强卡)，190合1(有重复，80元)，64合1(90元)。求购：世嘉游戏机(350元左右)，三国志列传(60元)，三国志三代(120元)，世嘉模拟战争游戏。一台任天堂，香港原装卡，七龙珠ACT类超强加大卡另附30余张龙卡内存(300元)。

※陈坤　上海闸北区太阳山路310弄13号　200070

转售：FC卡：绿色兵团，魂斗罗，8合1(魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇、赤色要塞、1994、捍卫战士、怒、神鹰1号)，3合1(零式战斗机、棒球、网球、麻将)。交换：FC卡：9合1(街霸二代、闪电侠、霹雳小组)。4合1(三眼神童、顽皮狗、烈火、魂斗罗四人选)。

※吴晓锦　2149695　上海普陀区中宁路方家宅3号　200063

出让：2合1(MD，饿狼传说、日式快打，五成新，150元)，三国志列传——乱世群英(130元)，乱世的霸者(50元)，太平记(原版有说明书和盒子，九成新，180元)，魔法王子(35元)，武器王(35元)，世界杯足球(八成新，150元，三维立体)。

※杨大伟　7932674　上海石化十一村44号303室　200540

征求：世嘉机一台(200—300元，配有电源和手柄)。出让：8合1(龙牙、花式撞球、唐老鸭Ⅱ、快打传说、龙虎拳、荒原大镖客、立体篮球等，120元)，赌神(120元)，4合1(大型桌球、快打20人、格斗传说、花式撞球，100元)。

※孙建建　8528471—719　北京市西城区真武庙二条7号院乙8门17号100045

转售：世嘉一台(附连发把、六键把各一，八成新，450元)，光明之战Ⅱ(180元)，大航海时代(100元)，音速Ⅱ(80元)，圣骑士战记(100元)，以上均有中文说明及换卡凭证。火枪英雄(100元)，超级忍Ⅱ(90元)。

※尹杰　昆明市西山区昆明钢铁厂团山钢厂冷拔车间　650106

转售：世嘉卡：4合1(超级忍Ⅱ、鲛鲛鲛、兽王记、战斧Ⅰ)，4合1(格斗三人组、魔王连狮子、蜘蛛侠、战斧Ⅱ，各160元)，2合1(双截龙、格斗之王，80元)，空中克星(60元)，空牙(60元)，快打拳头(30元)

※李京海　西安市友谊东路甲78号　710054

出让：八宝高级中英文学习机(八成新，220元)，小霸王4合1游戏卡(侏罗纪公园、菲力猫、USA玛莉五代、吸血鬼德拉古，80元)，另有枪卡和足球卡一盘(每盘40元)。

※邱京川　8539309　北京西便门大街6号35号房

出让：原装赤影，狂飚12合1，唐老鸭4合1，火炮单卡，火之鸟16合1，枪卡20合1，柯拉米4合1，洛克人Ⅴ，九人街霸4合1，魂斗罗Ⅱ，原装忍者20合1，1942，游戏枪。

※颜扬　穆欣庆　5021131—308　北京朝阳区开关厂技校机加班　100020

征求：任天堂卡：三国志Ⅰ，三国志Ⅱ—大陆的霸王，吞食天地—孔明列传等卡中的任何一盘，价格50元左右。

※关键　兰州会馆巷4号301　730030

转售：世嘉机(原装，配有手柄及武士道卡)，2合1卡(格斗三人组、快打拳头，750元)。求购：一台二手电脑(386以上型)。

※焦立伟　9621266　北京怀柔县怀柔镇湖光小区17号楼3单元402室　101400

转售或交换：勇士们，外星战将，4合1(忍Ⅳ、梦幻骑士、小白兔Ⅱ、格斗三人组)，4合1(快打旋风Ⅲ、泡泡龙Ⅱ、烈火Ⅱ、银河武士)，4合1(快打五人组，变形坦克、变形龟、雪山兄弟)。

※卢小博　3019255　北京市宣武区槐柏树后街24号18层1805室　100053

转售：不动明王传，超级飞弹变形板，4合1(快打旋风、雪山兄弟、惑星戒严令、超人T—2)，4合1(魂斗罗Ⅱ、忍者龙剑传Ⅱ、机械战警Ⅱ、双截龙Ⅰ)，4合1(外星战将、烈火、捍卫战士Ⅱ、人间兵器)，单卡70元，合卡110元。

※王昀霆　8836548　上海市浦东上钢四村9号503室　200126

转售：台湾产SEGA机一台，SEGA卡：三国志Ⅱ与索尼克2合1，大战略，武将风云录，金杯足球，忍者武雷传说，超级忍Ⅱ，光明力量Ⅱ，以上价格总计在1299—1400元之间。

※陈超　6740729—3135　北京东城安德里北街18号3楼135号　100011

出让：SEGA卡：凯撒大帝Ⅱ，雀侦物语，三国Ⅰ代。转让：世嘉新星小教授一台，带手柄，价格便宜。

※张健　3832399　北京市丰台区程庄路北口天伟油泵油嘴股份有限公司宿舍楼3—1—55　100071

转售：FC：6合一(城市猎手、龙牙、勇士们等，价格80元左右)，三国志之赤壁之战(FC动作版，价格50元左右)，异形风暴(MD，40元)。交换：现有(MD)卡：侏罗纪公园，四天明王，欲换一盘(MD)饿狼传说Ⅱ(原版)或一盘世界英雄。

※石志方　6668093　上海市虹口区山阴路57弄80号　200081

求购：大航海时代，苍狼与白鹿(SEGA卡)。转售：三国志列传，太平记(SEGA卡)。

※张彬　上海浦东新区华东工大分部　201200

求购：世嘉机一台(500元左右，兆位驱动器质量无损)。转让：任天堂737机一台，29合1，33合1，怒三代，忍者神龟，松鼠大作战，最终任务4合1，黄金传说完结篇，爆炸方块Ⅱ，双截龙Ⅰ，三国志Ⅱ。交换：吞食天地Ⅰ、Ⅱ。

※杨飞宾　6972857(传呼)　上海市闸北区北宝兴路10弄9号203室　200072

交换：现有2合1七龙珠Ⅰ、Ⅱ，龙虎拳(任天堂卡)，欲换：羽毛球或其它卡类(任天堂卡)。求购：捍卫战士Ⅰ或Ⅱ(任天堂卡)。

※廖宁　(08234)822539　四川省什邡县经委宿舍1—305室　618400

转售或交换：街头霸王Ⅱ(四人组)，冒险岛Ⅲ，魔鬼总动员，双截龙Ⅲ，12合1(脱狱、鳄鱼先生、古巴大战、帝国战机、冒险岛Ⅰ、玛莉医生、撞球等，八成新)，21合1(新西游记、洛克人、赤色要塞等)，各300元。

※黄钊　(0759)2237912　广东湛江国际海员俱乐部106宿舍　524001

出售：FC：勇者斗恶龙Ⅳ(120元)，成吉思汗4合1(250元)，龙珠Ⅲ(100元)。MD：三国志Ⅰ+Ⅱ(250元)，伊苏Ⅲ(110元)，梦幻模拟战(110元)。征求：MD：战斧Ⅱ或Ⅲ(50元)，光明战争Ⅰ或Ⅱ(100—120元)，皇帝财宝(150元)，苍狼与白鹿Ⅱ(130元)，三国志Ⅲ(200元)，MD和SFC都适应的摇杆(70元)。

※杨鲁加　浙江嘉兴市嘉兴一中高一(2)　314001

转售：世嘉卡：梦幻Ⅲ(70元)，任天堂卡：吞食天地Ⅰ(105元)。求购：世嘉机一台(300—400元，质量完好无损)。

※陆善斌　7945173(传呼)　上海石化总厂临潮大楼14楼4室　200540

转售：FC：街霸18人(20元)，蝙蝠侠Ⅱ(20元)，龙牙(20元)，3合1(魂斗罗2代、双截龙Ⅲ，赤影战士)，4合1(霸王终结者、007警戒队、忍者龟王Ⅳ、宇宙格斗王Ⅱ)，4合1(超强魂斗罗、顽皮狗、三目童子、烈火)，4合1(革命英雄、怒Ⅲ、脱狱、双截龙Ⅰ)，各60元。MD：战斧Ⅱ，异形风暴，各30元以上。以上卡可交换台湾麻将，赌神。求购：武士道(150元以下)。

※张一鸣　3523711　上海市黄浦区汉口路453号楼上　200001

转售：FC卡：四人街霸，中东战争，圣斗士之黄金传说。世嘉卡：超级大战略(带全套说明书)，忍者武雷传说(带中文说明书)。求购：世嘉卡：光明与黑暗Ⅰ Ⅱ Ⅲ，街霸Ⅱ，饿狼传说Ⅰ Ⅱ，三国志Ⅲ，梦幻模拟战Ⅰ Ⅱ，阿拉丁神灯以及世嘉六键手柄(街霸等适用)。

※王华靓　成都市新南门建国东街东南里1号　610021

出让：脱狱(六成新，50元)，2合1(快打二代、魂斗罗六代，全新，100元左右)，一盘合卡(勇士们、银河一号、究极虎、魂斗罗Ⅰ，八成新，80元)，空牙(80元)；SEGA卡：三国志Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，大战略，世界杯足球、超级摩托车大赛。

※孙明　江苏省苏州市金阊区虹桥路12号4单元602室　215004

转售：任天堂卡：4合1(足球小将、洛克人五代、机械战警四代、罗马竞技)，(踢王、魔鬼终结者、战斗飚车、魔鬼动员令)，(战斧、小白兔、蒙面人、双截龙Ⅳ)，(印第安那琼斯、禁毒战士、顽皮狗、乌兹Ⅱ)，皆九成新，100元左右。交换：以转售的换诸葛孔明传、勇者斗恶龙、七龙珠外传或Ⅱ、Ⅲ代。求购：PC轩辕剑Ⅱ。

※袁迅　北京市179中学高二(5)班　100061

求购：旧世嘉机一台，带电源及两支手柄，兼容性好，质量无损，价格350元左右(如随机售卡，价格因卡而定，价钱从优)。RPG型卡(FC)种类不限，价格50至100元不等。

※苏欣　辽宁省工艺美术学校九二届皮鞋设计专业　110035

转售：世嘉卡：街霸三代(正版附带盒，八成新，160元)，火枪英雄(九成新，130元)，迅雷行动三代(130元)，米老鼠与唐老鸭(90元)，台湾组装FC游戏机一台(全套八成新，80元)。

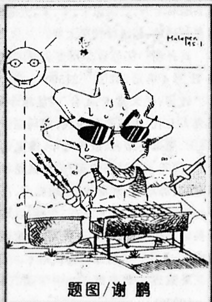
※周洪江　4653529　北京朝阳区北小街1号楼1门502　100027

转售：三目童子(80元)，双截龙Ⅲ(100元)，七龙珠三、四代(180元)，4合1(魔天童子、变形金刚、丑小鸭和特种部队，160—200元，全部八成新)，一台任天堂游戏机(180—200元，八成新)，4合1(圣斗士、鸟人战队、上海教父、双截龙四代，九成新，185—210元)。

※高辰　6032089　北京西城德内羊房胡同甲6号　100009

转售：任天堂卡：圣火列传(九成新，带电池，说明书)，勇士们，三国志Ⅱ(带电池)，二盘4合1。世嘉卡：超级忍Ⅱ，鲛鲛鲛·大旋风，外星战将·空战克星，格斗四人组Ⅱ，战场之狼Ⅱ。求购：三国志Ⅲ，超级大战略的说明书，最好是原版的。

闯关族的家


题图/谢 鹏

主持人：仔 龙

留言簿

给同学：

别总拿着《GAME 集中营》在我面前晃来晃去，要知道，它不仅只印你那一本。——武汉李寅

贵刊总说要力图改进插图的清晰度，但过了一期又一期，给人感觉是“光说不做”，没想《GAME 集中营》也会说谎，并且不是第一次，上次说有中文版《吞食天地》，可至今仍音讯杳无！

——宜昌 左松

94 年第 5 期《黄金 GAME 珍藏》中介绍的“魂斗罗”内容为 MD，而所展示的照片却是 SFC 上的，希望这种小错误不再出现！

——浙江 杨鲁加

在我们学校，游戏机被视若禁品，几年前就有禁令：玩者记过处分，现有两位同胞以身试法。其实，沉迷游戏的当属几位教师，他们甚至玩俄罗斯方块从晚上 6：00 到凌晨 2：00，深感游戏机的魅力，唯恐学生不能自拔，于是乎，“只许州官放火，不许百姓点灯。”

——孝感 陈×

希望大编们敢于指出 GAME 的不足之处，让大家具有一定的鉴赏能力。——上海 李磊

贵刊有一错误反复出现，就是老有那么几张照片放倒。如 94.1 中的彩页“银河风暴”、“G1”中的“亚生命战争”(P44)，95.1 中 P49“圆桌骑士”的照片等。另外，有些照片滥竽充数，如两次介绍“怒之铁拳Ⅱ”均使用“Ⅱ”的照片(见 94.3P45 和 94.5P27)。

——湖北 张勇 上海 徐磊

在介绍一些新卡时，能不能标出是单打还是双打，以便买卡时心中有数。——神龙鹰 于勇

求疵录

●目前一些杂志(如《家××》、《电××》)，载文称中文版《赌神》由台湾 CONY 公司汉化，这纯属无稽之谈，据我所知，该节目由北京××电子公司汉化。另外，该刊称此容量为 384K，也是不正确的，实际上，该节目原为日本 TECHNOS 公司 91 年出品，容量为 256K(即 2M)，汉化时加进 32K 容量的汉字库，故中文版容量应为 256K+32K。 北京 冬白

●《电子游戏软件》94 年第 3 期 P8 最右一行第 6 排能量应为 8000 而不是 800 重庆 陈世鑫

●《电子游戏软件》95 年第 1 期《三国志Ⅲ》一文中，宝物一项“孙子兵法智力+8”应是+10，“七星宝剑武力+2”应是“+7”。 武汉 李纪恩 上海 严晶

●《电子游戏软件》第 4 期“海外采风”中把格斗之王的人数弄错了。正确的是 8 个国家共 24 人，每国 3 人，并隐藏 BOSS 一人

8 个国家分别为意大利、中国、美国、日本、韩国、巴西、英国、墨西哥。

上海 Richard Stewart

●《电子游戏软件》95 年第 1 期 P28《秘技天地》中“如按住 START”误为“如 S 按住 ART”，P55“改略”应为“攻略”。 北京 李钧

封神榜

FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》扮刘备，3 级难度，189 年 1 月至 190 年 4 月份统一天下。——鲍建哲 天津市南开区王顶堤迎水东里 14—3—103

求贤榜

●为什么《伊斯卡特历险记》一过蓝色时空之门打倒全部山洞敌人，就出现了 END 字样？——杨超 深圳八卦岭工业区七路三栋杨启宽转 518029

●《飞龙拳Ⅲ》如何使“龙战士”发出强大的必杀拳？《燃烧战车》(METALGEAR)如何找到开门用的 5 号卡片”《最终任务》如何调出无数人？《特殊部队》如何调出无数“雷”(即飞机轰炸)。——于洪震 天津市中山门新村十二段二十九排十三号 300181

●电脑游戏《三界喻》如何过九格迷宫，如何进入七重山”——方晨洁 上海市四牌楼路县左街 20 弄 5 号 302 室 200010

●启动电脑游戏《笑傲江湖》后，令狐冲从师傅师母处刚出门没走几步便“请稍候”，紧接着便让按序输入人物头像(即密码)，这里怎么才能顺利通过？——王崧 天津市河东区向阳楼滇池里 7 号楼 2 栋 608 室 300160

●游戏卡是如何制作出来的？——李恒亮 辽宁鞍山市三十八中学 114000

●《幽游白书魔强统一战》中飞影如何发黑龙波？(MD)《七龙珠 Z》武勇烈传中的悟空如何连发“続エネルキ一弹”和“気合砲”？贝吉塔的气园斩怎样发？(MD)——何巍 北京市东城区豆咀胡同 43 号 100010.

●FC《花式撞球》进入美国后，如果分数到达，要通过一次考验一杆使 4 个球进洞，才能进入世界杯(最后一局)，请问这一杆怎么打，是否要调击球点？——陈超 江苏省苏州市南环新村 22 幢东 302 室 215007

●《侍魂》(SFC)中的隐藏角色天草四郎时贞如何调出？——梁毅 广西南宁市建政路 28 号区文联 530023

大墙画廊

宁波 高波

北京 顾举业

李泽渊

沈阳 程立仁

武汉 叶柏均

上海 梅姨

上海 林子

龙哥热线

Q　玩游戏机会损坏电视机吗？——长春　高路

A　众所周知，电视机通过接收外部信号而产生图像供人欣赏。所以，无论是接收电视台的信号，还是录相机、游戏机的信号，对于电视机而言是平等的。所谓玩电子游戏会损坏电视机的说法是不科学的。当然，电视机只要使用都会有正常的损耗！

Q　贵刊在文章中提到超任使用PCM音源而世嘉是FM音源，两者有什么区别，哪一种更好？

A　简单地说，FM是指在内部预先准备好了许多不同的频率，而将这些既有的各种频率重新组合成更多种(或自己需要的)频率。而PCM则是将录制好的音乐直接播出，不需重新组合。PCM和FM各有优点和缺点，PCM优点是音质佳(不必组合，较接近原音)，缺点是浪费时间、耗容量；FM优点是方便，节省容量，缺点是失真(原音较差)。

Q　①《饿狼传说SPECIAL》的超必杀技出法？②SFC《SD飞龙拳》有无超必杀技？　安徽　蔡锐

A　①留意近期的杂志。②有。

Q　《龙珠Z》用雷达寻找龙珠时，为何走到正中却拿不到？　无锡　诸××　上海　邹亮　孙权

A　雷达是有一定精度的，在那一点周围仔细找(移动即可)。

Q　MD(大战略)究竟有几盘？　湖南　文剑

A　两盘。一是以现代为背景，另一是写二战的节目。

Q　《天使之翼》共有几代？　山西　冯仁

A　FC有Ⅰ、Ⅱ代，MD有Ⅲ代，SFC有Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ代。

Q　FC《龙珠Z天下一武道会》中电脑会使用的超必杀技为何使不出？　上海　朱琦　BB　四川　王伟

A　因为该节目是配合条码机的，没有条码机则用不出。详情参考过去的杂志。

Q　SFC《龙之战士》森林之子加入后何去何从？　济南　宋大治　陕西　马苏　重庆　刘汇辉　成都　吴骜

A　一起去卡斯塔巴尔城，把森林之子排在前方就能通过树林，使僵尸村恢复原装后找浮游城即可。经过这一情节后还要走一段才能见到丹克。

Q　SFC《幽游白书》怎样才能于对战模式选用100%户愚吕？　北京　侍　重庆　李明众

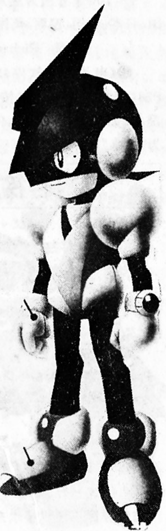
A　在密码输入BABABABA，然后按住2P的L和R不放，用1P的A开始。

Q　FC《三国志—霸王的大陆》为何无法培养出超级伊籍？　西安　王虎　上海　杜洵昊

A　所谓变身法是指游戏程式的错误，不出错也是有可能的。

Q　CAPCOM街机《三国志Ⅱ》、《名将》等有没有家用机移植版？　北京　党斌

A　目前为止没有任何机种要移植《三国志Ⅱ》，《名将》准备在SFC推出。



杭州　郭子胥　长春　韩云生　西安　胡文新　重庆　苏仁

世嘉MD、MD2主机原装与组装对比报告

文/特工黄

做为16位机的先驱——世嘉的MD打入我国市场已有好几个年头了。

由于日本已不再制售MD1代(以下称MD)机，只有MD2代机(以下称MD2)，故国内的MD原装机不可能是日本原产的。它们主要是由世嘉在亚太地区的代理商生产和销售的。另外还有少量由原装主机经改制后通过其它渠道进入大陆市场。故MD的原装机严格地说也有点勉强，只能说它所用的主要部件是正品。其实只要是被世嘉公司授权生产并得到认可的主机，算作原装机亦无不可。

下面首先看看MD组装机与原装机的区别。

1. 外观：原装MD机壳黑色光泽度极高，边缘光滑，无毛刺，能抗静电，不易吸附灰尘，其中央的“16BIT”字样为纯铜铸成，经久耐用不褪色，主机背面的“SEGA”铭牌上标有“MADE IN JAPAN”字样，保证书上编号与机身编号一致，附原版说明书。

组装MD机壳光泽度不高，制作较粗糙，容易吸附灰尘，其中央的“16BIT”字样为塑料镀铜而成，过上个把月就会因腐蚀、磨损而褪色，背面的铭牌一般不敢标产地，也没有保证书。

2. 主机：原装机的主电路板为深棕色，所用IC均为正品，其中图像处理IC和时钟接口IC都是MD专用的，上面印有“SEGA”字样。主板上的电阻、电容全部采用片状元件用表面贴装工艺直接焊在电路板上，并且游戏手柄和通讯口的接口部分采用光耦作隔离，以防静电击穿内部芯片。

组装机主板为绿色，所用IC大多为台湾的仿制品，阻容元件也都是普通元件，手柄接口没有光耦隔离，这里要奉劝使用组装MD的朋友不要带电拔插手柄或用手触摸手柄接口，以防静电击穿内部IC。

3. 附设：原装MD的音量电位器推头是固定在面板上的，不能取下，而组装机的该推头一般稍用力就可拔下，并且不少推头移动范围偏小。

原装手柄手感好，没有连发、慢动作等花哨功能，其背面有“SEGA”铭牌；组装手柄手感生硬，一般都带连发、慢动作等功能。按键还常用红、蓝等花哨颜色，质量差，一般用几个月后就不太灵光了。

原装机电源为9V、1.2A大功率电源，份量重、体积大，上有“SEGA”印记，电源线较粗。仿制的组装机电源没有“SEGA”印记，电源线很细，还有的甚至用普通10V，1.2A注塑密封式电源。它的散热性很差，稍用一会便十分烫手，天气过热或电网电压偏低就会影响游戏机的图像(有黑色条纹上下翻滚)和声音(产生交流嗡嗡声)。

早期的原装MD射频线是固定在机内的，手感十分柔软，并且带有9个针通讯口，但现在的原装MD也大多取消了通讯口，射频线也可取下。组装机则一律没有通讯口，射频线又细又硬，有的上面印着汉语拼音的“信号线”“射频线”字样，有的组装机甚至连AV输出插座和CD接口都省去，令人心痛不已。

原装机带有游戏卡自锁装置，当电源处于“开”状态时不能插入或拔出游戏卡；而近来不少组装机省去了该装置，容易因误带电拔插卡而烧坏机、卡，玩友们千万要注意。

4. 性能：由于原装MD采用了片状元件，光耦隔离等技术，故主机的故障率极低，而组装机由于所用元件质量不稳定，又没有安全隔离措施，焊接技术也差，故它的故障率比原装机高出许多。

原装机由于所用IC均为正品，故在图像、声音、运行速度均优于组装机。尤其是在声音上，原装机所用电子音乐合成IC为雅玛哈公司正品，音响效果清脆、悦耳，组装机所用该IC为仿制品，声音较浑浊，有的甚至少了一个音源。以《12人街霸》为例，在选角色时原装机会发出清脆的乐音，如果该乐音很小声或根本听不见，是组装机无疑。

5. 兼容性：原装MD兼容所有原装卡，仅对少数盗版卡不兼容，而且大多开机后能显示世嘉公司的版权说明英文字幕。组装机兼容性则良莠不齐，且在开机后无版权说明字幕。

世嘉主机还有美、日版之分，日版名曰“MEGA DRIVE”，美版名曰“GENESIS(创世纪)”，用一些内含英、日文两种模式的游戏如《鲛！鲛！鲛！》、《世界末日》就可区分出。进入我国的世嘉组装机大部分是日版的，对美、日版游戏大多能兼容，而美版世嘉组装机对一些日版游戏显得兼容性不太好。

说了这么多原装MD和组装MD的鉴别方法，其实实际鉴别时只须拔下机器右下方CD接头的盖子，看见电路板为深棕色且接触端子为镀金则为原装MD，否则就不是。

(下转第5页)

玩友俱乐部

*殷鸣华 男 16 高中 电玩、文学 上海市虹口区江湾镇洁源路116弄2号104室 200434

*唐炯滢 男 21 高中 漫画、音乐 上海市南市区梦花街186号 200010

*杨 华 男 16 职高 音乐、书籍 北京市东城区128中高一(2)班 100007

*杨秋明 男 23 中专 听歌、看杂志 中央人民广播电台播出部传音一科 100866

*林 力 男 15 在校 电玩、足球 四川省成都市成华区二仙桥北二路外国语学校 610016

*施永凯 男 17 高中 漫画、闲侃 江苏张家港市花园滨一村22幢305室 215600

*贺志刚 男 19 高中 漫画、音乐 上海市肇周路200弄7号 200025

*李 明 男 20 中学 旅游、游戏机 上海市虹口区多伦路52号吉利首饰有限公司 200091

*魏。骥 男 17 高中 电玩、读书 北京市宣武区永安路北四楼1单元1号 100050

*苑 松 男 13 初二 看书(杂)、绘画 北京市海淀区小南庄干休所西一号楼三楼4141 100081

*陈 坤 男 23 中专 旅游、电子游戏 四川省成都市三圣街33号二单元十二号 610021

*孙 喆 男 12 预备班 电玩、看书 上海市浦东新区浦东南路4605号504室。(高层) 200126

*徐 翔 男 23 高中 电玩、音乐 浙江省杭州市江干区元宝街11号2—304室 310002

*郭 洋 男 13 七年 搜集秘技、看漫画 四川省自贡市大安区和大四组149号 643010

*董 烨 男 14 初二 游戏机、音乐 江苏省南京市进香河33号10幢402室 210018

*吴 骛 男 15 高中 电玩、游泳 成都王家巷13号 610017

*杨明忠 男 38 大学 重庆制皂总厂 重庆市江北区石马河桂花村80号 630021

*胡 波 男 18 中专 游戏机、足球 湖北省荆沙电力局劳动服务公司转胡金青 434000

*俞 靖 男 20 高中 电玩、文学 武林路262号402—2室 310006

*杨 悦 男 15 高中 闯关、电脑 天津市河北区建昌道建昌里134栋205—206 300240

*刘 健 男 20 大专 乒乓球、文学 河北师范大学生物系财会1班 050016

*杨艺帆 男 15 高中 电子、模型 哈尔滨市第十三中学高一(2)班 150001

*白 隼 男 16 高中 电玩、读书 北京市大兴县滨河东里4楼3门501 102600

*庄 骏 男 14 初二 绘画、世嘉攻关 上海市杨浦区铁岭路50弄12号203室 200092

*倪里特 男 14 初二 漫画、听音乐 浙江省杭州市上城区后市街137—2号202室 310002

*唐峻嵘 男 16 高中 电玩、音乐 武汉市硚口区生活村生活五村19—8栋4单元 430034

*汪 洋 男 15 初中 街机、音乐 沈阳市大东区新东三街三单元67号。110043

*王 凯 男 18 中专 电子游戏、音乐 上海市周家嘴路1024弄32号 200082

*吴江平 男 20 高中 电脑、游戏 皖芜湖市陡门巷42号 241000

*蔡 锐 男 17 中专 电玩、音响 安徽省马鞍山市雨山六区十栋508室 243000

*潘 宁 男 15 初中 漫画、足球 天津市塘沽区渤油二中初三(5)班 300452

*张大鹏 男 17 中专 电玩、画画 辽宁省抚顺市艺术幼儿师范学校九四届美术三班 113001

*陆 军 男 19 中专 电玩、音乐 江苏省镇江市王家巷31号 212002

*宋连原 男 15 初三 骑车、听音乐 上海市卢湾区中山南一路1050号2003室 200023

*黄 波 男 21 中专 电玩、围棋 上海市南京西路1603弄44号二楼 200040

*李 征 男 16 高一 音乐、逛街 上海市浦东南路4605号903室 200126

*陈 臻 男 15 中学 音乐、阅读 上海安庆路上海里(388头)5号 200071

*吕 威 男 16 高二 电玩、音乐 湖南省岳阳市第一中学高二226班 414000

*魏 强 男 16 高二 交响乐、棋类 湖南省岳阳市第一中学高226班 414000

*龚 晖 男 26 中专 电脑游戏、音响发烧 江苏省常熟市市中心卫生院检验科 215542

*孙靖柏 男 19 高中 足球、美术 本溪市北台2号楼55号 117000

*芦 炜 男 15 高中 漫画书、体育 西安高级中学高九七级(8)班 710001

*赵亚军 男 18 中专 音乐、电子游戏 浙江省金华市金华铁路中学高一(1)班 321000

*王 坚 男 17 高中 音乐、电脑 浙江省杭州市采荷新村二区玉荷三幢二单元401室 310006

*管 筝 男 22 大专 漫画、音乐 山东烟台开发区华达经贸总公司办公室 264006

*刘 璐 男 21 高中 GAME、画画 沈阳市和平区十纬路6号中国银行沈分行营业部 110003

*云宪光 男 14 初中 电玩、集邮 吉林省长春市东北师范大学附属中学初二四班 130021

*孙龙君 男 23 中专 电玩、服装设计 湖北省武汉市汉口天门墩40号杭州驻汉办 430015

*孙 辉 男 19 中专 小说、音乐 北京市朝阳区大山子北里28号楼四单元103号 100015

*张大豪 男 17 高中 电玩、音乐 邯郸市矿山局家属院13号楼1单元四号 056002

*孙奇峰 男 14 初中 逛街、游戏机 上海市徐汇区漕溪南一村45号204室

玩 友 俱 乐 部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

- 自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。
- 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”
- 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。
- 爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

200233

*黄 上 男 17 高中 电玩、音乐 重庆市沙坪坝区下中渡口49号 630030

*苏 辉 男 18 高中 踢球、听歌 四川省重庆市石桥铺中学 630039

*王 骞 男 17 中技 游戏、看书 北京市丰台区二轻技校93—5班 100078

*王 兵 男 15 高一 GAME、看漫画 北京市丰台区丰台路93号1门4号 100071

*张江江 男 14 初中 集邮、看书 湖北省潜江市江汉石油管理局技工学校车工941班 433123

*陈 荣 男 16 初中 集邮、TV GAME 浙江省乐清市虹桥八村木材巷东17幢3号 325608

*刘 智 男 14 初中 画画、看书 四川省泸州市七中九五级五班 646000

*孙燕朋 男 16 逛街、打电子游戏 山东省淄博市淄川区第二职业中专(微机班) 255100

*魏小龙 男 17 初中 歌曲、电影 北京市海淀区西北旺北大街64号 100094

*党 斌 男 13 初二 街机 北京市西城区官园五号楼二门1605号 100034

*李 杰 男 21 中专 电子游戏、绘画 天津市河东区常州道常州里21号楼4栋308号 300250

*陈 敏 男 17 中技 电子游戏RPG 重庆市江北区塔坪102—6—2 630020

*陈 东 男 18 高中 电玩、军事 四川省重庆市江北区塔坪102号2单元1—2 630020

*郑 旺 男 16 初中 四川省重庆市九龙坡区铁路子弟中学初三五班(195#) 630053

*赵清海 男 24 大专 音乐、逛街 哈尔滨市平房区建安街322楼72号 150066

*邵春华 男 18 高中 音乐、逛街 皖芜湖市团结西路绿影新村28幢三单元101# 241001

*祝培韵 男 15 初中 电脑、音乐 上海市虹口区天宝路198弄12号 200092

*王 刚 男 14 高中 电脑、音乐 西安市莲湖区环城西路北段付144号 710082

*张 帆 男 18 高中 电子游戏、足球 重庆市江北区玉带山重庆四通调压器厂 630021

*万 凯 男 16 高中 电玩、漫画 湖南省株洲市第一中学高51班 412000

*廖 竞 男 15 高一 看书、健身 四川省乐山市草堂高中高(一)4班 614000

*俞军良 男 20 初中 电玩、音乐 江苏省常熟市支塘镇自来水厂 215531

*李延东 男 19 高中 电玩、美术 哈尔滨市动力区联草街三角地12—2栋4门2楼2号 150046

*陈磊磊 男 11 小学 电子游戏、登山 四川省重庆市劳动人民文化宫 630014

*全 鹏 男 18 中专 漫画、历史 武汉市江岸区胜利街延昌里15号 430014

*鲍建哲 男 14 初中 藏书、电玩 天津市南开区玉阮堤迎水东里14—3—103 300191

*叶 锋 男 15 初中 漫画、听音乐 江苏省无锡市第十二中学初二(5)班 214001

*王 欢 男 17 高中 电玩、作模型 北京市西城区月坛北小街11楼2门4号 100037

*潘宇亮 男 16 初中 电子游戏、汽车 上海市岚皋路166弄11号50 2/3室 200061

*蔡 琮 男 23 高中 超级任天堂、音乐 上海市宝山区通河一村30号302室 200431

*向 剑 男 22 大专 流行音乐、计算机 中共武汉市武昌区委办公室(武昌解放路455号) 430061

*李 枫 男 13 初中 逛街、画画 上海市宝山区月浦4村25门101室 200941

*李 悦 男 12 初中 游戏机、看书 天津市河西区下瓦房久仰里4栋206 300203

*郑志刚 男 16 高中 电子游戏、音乐 上海市扬浦区鞍山八村13号504室 200092

*郭培杰 男 17 中技 游戏机、音乐 北京房山良乡电力学校9336班 102401

*周晓晖 男 17 高中 电玩、旅游 浙江省乐清市虹桥镇集贤街86号 325608

*李 淼 男 18 高三 游戏、音乐 黑龙江省牡丹江市第二中学高三七班 157000

*徐昕铭 男 14 初二 制作模型、电玩 上海市普陀区泰山三村27号201室 200065

*许 宁 男 19 高中 音乐、集邮 南京市端金北村42栋103室 210016

*刘远剑 男 14 初中 漫画、电玩 四川省重庆市江北区建北一村81号5—1 630020

*杨宝山 男 16 初中 电子、闯关 黑龙江省哈尔滨市道里区霞曼街72号105信箱 150010

*朱 赟 男 14 初中 电玩、电视 上海市普陀区宜川二村179号201室 200061

*沈朝言 男 17 中专 游戏机、音乐 上海市长宁区中山西路1030弄15号602室 200051

*黄礼彬 男 18 高中 画画、音乐 江苏省张家港市第一中学高二(3)班 215600

*张 宏 男 21 初中 足球、军事 四川省重庆市九龙坡区谢家湾民主二村5栋3单元2—4户 630050

*王 波 男 17 中专 看书、电子游戏 武汉市保温瓶厂宿舍2栋2单元501号 430073

*徐 勇 男 20 大学 音乐 陕西省西安市雁塔路中段二十四号家属区7号楼1—5—1 710054

*张 智 男 16 高二 蓝球、漫画 江苏省张家港市花园新村一村22幢305室 215600

*许 杰 男 20 高中 剑术、电玩 上海市长宁区昭化路60弄7号104室 200050

*周 睿 男 14 初二 游戏机、漫画 上海市浦东新区东园二村209号104室 200120

*李坤剑 男 19 技校 模型、GAME 四川重庆沙坪坝区双碑光荣坡285—3—11 630032

*卢耀素 男 13 初三 篮球、电子游戏 湖北省沙市市第三中学(本部)实9201班 434000

*丁 勇 男 17 高中 电脑、音乐 湖南省醴陵市解放路近家湖26号 412200

*陈进炜 男 16 高中 电子游戏、流行音乐 武汉市第十五中学高一(五)班 430071

*耿 欣 男 15 高中 电玩、体育运动 北京市西城区富国街3号(北京三中高一(1)班) 100034

*贾胜友 男 16 初中 养鸟、电玩 天津市北展区天穆镇马庄 300400

*孙 刚 男 17 高中 电玩、交友 江苏省昆山市玉山镇柴王弄24号 215300

*冯 迅 男 19 高中 电玩、漫画 四川省重庆市清华中学 630054

*肖国栋 男 14 初中 电游、学习 湖南省益阳市无线电三厂 413001

*李洪源 男 17 中专 电玩、音乐 湖南省娄底市涟沅钢铁厂机制公司资料室 417009

*邱晓龙 男 17 高中 电脑游戏、篮球 北京市海淀区北太平路17号6楼 100039

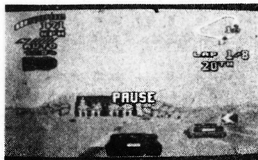
*赵 俊 男 17 技校 游戏机、听音乐 上海市徐汇区老沪闵路新龙华18号 200232

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD 顶级赛车 2

厂商 VIC TOKAI 类型 RAC 容量 8M

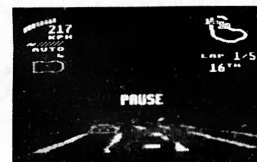
正如其名一样，这部赛车游戏不论从操纵性、操作感、画面以及音效等方面在 MD 的赛车游戏中确是顶级的。游戏在几十个国家的几百条赛道中进行，获得好名次以夺得高额奖金以便购买更优良的设备，当你拥有最好的装备后，赛车所具有的疯狂速度会令你的神经中枢得到足够的刺激。



▲ 在世界各地赛道中比赛

▲ 赛道亦有波动起伏

▲ 天气会有变化，对于设备要求亦不同



◀ 具有非常好的操作感

SFC 极上・Q 版沙罗曼蛇

厂商 KONAMI 类型 STG 容量 16M

追寻过去的光荣 KONAMI 力作再度登场!

曾在街机及超任大受欢迎的搞笑射击节目 Q 版沙罗曼蛇，如今再度登场了！前作的迷友们一定会兴奋不已。而且，这次冠以“极上”之名，当然意味着较前作大幅强化。但是，对于不熟悉本节目的玩家，还是从头做一下介绍吧。

本节目的系统与名作“沙罗曼蛇”完全相同，敌人的攻击方式、可多阶段提升能量并随意加强各种武器。但角色(战机)和敌人全都是极其可笑的造型，攻击方式也相当滑稽，因而得名。可选择的角色特别多，从正统派的沙罗曼蛇、兵蜂到章鱼先生、飞鱼、火柴人、BB 战士欧柏，甚至恶魔城外传的王子、大盗伍右卫门以及企鹅等等柯那米的名星应有尽有，真是太过瘾了！每版面的 BOSS 也十分古怪，有芭蕾熊猫、有大章鱼、还有卡通名片中的美女(?!)。STG 或 Q 版迷们就算没玩过前作，也绝对要见识一下“极上”的魅力。

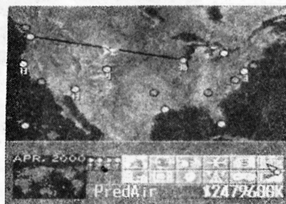
SFC 超级航空大亨

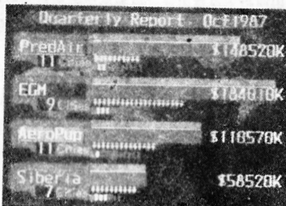
厂商 KOEI 类型 SLG 容量 12M

你想过可以亲自来制订一家航空公司的经营策略吗?你想成为世界第一的航空大亨吗?光荣最新的经营型 SLG 超级航空大亨可以满足你的梦想。在这个游戏中你要主宰一个飞行王国并全力以赴发展它的业务。

这是一个会让你喘不过气的优秀节目，因为你不仅要谋求自身的发展，同时还有三家公司会与你竞争。为加强本身的实力，要开展各种各样的业务，如长期航线及旅行社，还有进行宣传活动等。在游戏中会有各种或大或小的事件，都会对你的事业造成影响，或者迫使你制定新航线及变更现有的业务。这些事件包括海湾战争等国际事件，也有工人罢工等内部纠纷，一定要善加利用或妥善安排才能顺利发展。

游戏的版图最大可遍及整个世界，当然，是在你的公司扩大之后。向制霸世界航空业的目标奋斗吧。



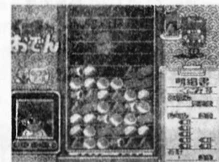


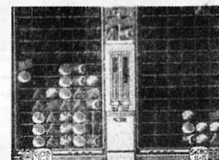
SFC 热血串烧方块

厂商 TECHNOS 类型 PUZ 容量 4M

热血高校的好小子国夫又来了！不过用不着为公共设施和社会秩序提心，因为他这次不是来格斗也不是来赛跑或打球，而是来请你吃“串烧方块”。

所谓串烧方块，其实与“钻石方块”或“智力宝石”的玩法一样，不过换上了吃的东西而已。只要把三个相同的串烧成一线排在一块，(无论横、竖、斜)它们就会自动消去。也可以玩另一种，只要把四个串烧竖或横连接起来(可以中途转向但不能斜着连)也会消去。当然这种方块节目也会有宝物出现，它们可以消去屏上同类串烧或消掉最高的几行，帮助你尽早 CLEAR。





本节目也是可以 2P 对战的，若两人游戏时竞争会十分激烈。并且“显示下一块”的视窗可以关上，大大增加了紧张感。

OH。热血的串烧，一起去享受吧！这是国夫的 IQ 挑战，你不想试吗？

SFC 战地雄狮

厂商 YONEZAWA 类型 SLG 容量 12M

这是一个由同名电影改编而来的 SLG，但请别因此看轻它的价值，游戏每个细节都得到了妥善的安排，绝不逊于那些名家制作的节目。而且是个非常标准的正统战略游戏，玩 SLG 的人可别放过哦。

游戏是特攻队小队作战的题材，出发之前，你得给突击队员们编组并制订一个周详的作战计划，编组时也要用心安排，对每个人的装备，每种武器的性能还有地形等等条例全要考虑。

出发了！进入 45° 视角的战斗画面后，你会发现此节目在射击方式及武器的效果等细节上也十分讲究，无论移动或射击动作都相当真实。另外，每名士兵都有自己的头像及各项能力值，积累经验后还可以提高能力，真是太专业了！

MD 战斗赛车

厂商未详 类型 RAC 容量 8M

▲ 在商店中要购买轮胎、引擎、特殊武器等物品

最近赛车游戏似乎很多，但这款赛车游戏却与众不同。不光是比赛，还加入了战斗系统。所选择的人物不同，驾驶的车辆也有不同。而不同的赛车性能及武器均有不同。比赛中需要熟练掌握驾车技巧，否则赛车就会象弹子机中的弹子一样四处乱撞的。

MD 轰炸小子

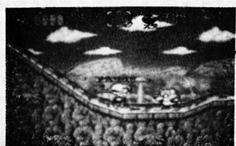
厂商 GAMTEC 类型 ACT 容量 2M

▲ 游戏中你要炸的是鲜花和依人小鸟

在各种主机中均很受欢迎的"爆破"，这次终于在 MD 上见到。游戏承袭了 FC 版的游戏风格及密码，而且可双人游戏，游戏中可以得到许多宝物，得不到的话会很难过关的。不同的是本游戏制作公司很陌生，似乎是台湾的？

SFC GO！GO！ACKMAN

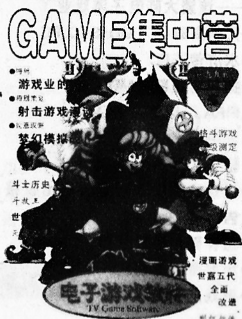
厂商 BANPRSTO 类型 ACT 容量 10M



蓝色的头发、漂亮的小脸，背上还有一把锋利的宝剑，他就是本节目的主角，有人会说："不是特兰克斯吗?!"确实，同样出自鸟山明之手的这个小家伙与《龙珠》的少年特兰克斯期真是极为相像，仅有眼神稍为凶狠邪恶一点，也难怪，因为他是阿克曼—恶魔的王子！

鸟山明笔下虽然出现过很多小恶魔之类的配角，但让一个魔族担当主角还是第一回，故事缘于阿克曼殴打了天使……然后战争就展开了。因为阿克曼的特殊身份，形成了一个与常识不同的世界。在其它游戏里会对主角造成伤害或诅咒的死灵及骷髅标记，在本节目中却是让 ACKMAN 回复 HP 或提高力量的宝物。总之，这个轻松愉快的节目，对于鸟山明 FANS 及 Q 版迷友们是相当值得一试的。

95·5期



月 刊
每月 14 日出版

编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社 长 文 若
主 编 熏 风
副主编 丁 展
美 编 苏 人
封面设计 王 跃

地址 北京东城区沙井胡同 15 号
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CNII－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号 82－648
广告许可证 京工商广字 0457

定价：4.50 元

电子游戏软件

《'94 电子游戏软件典藏

目　录

上期要目

下期要目

'94 典藏本应为 15 元，目录页误登为 4.50 元，特此更正！

海外采风●特报
'95 年春季日本 AOU 展

作为海外采风这个栏目，是绝对不能错过今年春季在千叶县·幕张举办的 AOU SHOW（业务用软体展示发布会）的。日本各大街机软件厂商当然也不会错过这个展示自身形象的机会。因此展览会上可谓佳作迭出，精彩纷呈。好，不废话了，里面请——

SEGA　VR 足球大赛

世嘉 AM2 研的最新力作，以超真实的 3DCG 而引人注目。将比赛时球员的各种技巧完美地再现，共有全世界 18 支球队可供选择。而且 REPLAY 射门等精彩镜头时与"VR 战士"一样会变换视角重新播放。也许会与 VR 战士在对战领域一样掀起相同规模的体育界旋风？

SEGA　SEGA 冠军汽车拉力赛

传统型的赛车节目，当然与多数赛车名作一样可以变换视角，以及在街机上进行最多四人的通信对战。不过这次的映像非常真实而且清晰，有着令人发狂的迫力！

SEGA　战斧·对战篇

在 MD 上十分著名的 ACT 节目"战斧"系列最新作，以对战格斗的形式在 SEGA 街机登场。画面下方有气力槽显示，意味着设计了隐藏必杀技。本节目中被称为超魔法。共有 10 位角色可选择，画面不用说也可以想见是极为华丽的了。

DATA EAST　水浒演武

《水浒传》被 DATA EAST 从书上搬到了街机！在 108 将中有原作前半段中活跃的十一位可选择，包括史进、林冲、武松、李逵、鲁智深及阮氏三雄等，其中阮小五竟然是蓝色皮肤（河童?!）。属对战类型，所有人物均持有武器，且有武器耐久值等设定（侍魂?!）。另一大特点是人物的诨号与姓名都是地道的中国书法写成，看着非常过瘾（预示着将发往中国市场?）。

DATA EAST　BACK FIRE！

DATA EAST 的汽车拉力赛节目，有斜侧向的视角可说是特点之一。再就没什么特殊之处了，可选择两辆性能迥异的车参赛，属于不过不失的作品。

CAPCOMP　恶魔猎人

这个是"恶魔战士"(刚推出不到一年啊!)的续集。增加了两名新人物,增加了同时按下三键即自动使出的连续技,超必杀能量的聚集时间变短都是其变更点。

CAPCOMP　街头霸王 ZERO

"街霸"系列竟然又有新作推出了!标题终于不再带有"Ⅱ"字,这也意味着设定将有较大的变化。时间设定在"Ⅱ"的故事之前,增加了许多人物,隆、KEN、春丽、SAGAT 等人仍在,而 KEN 束起了长长的金发,春丽的服装有了相当大的变化,隆的头发又回到Ⅰ代的红色……画面下方的超能量槽长得可疑,并且似乎可以使用很多级别的(超?)必杀技。背景也极为细致漂亮。相信不用多久我们将玩到这个全新的 SF!

SNK　饿狼传说 3

长期与 SF 角逐对战类 No.1 的"饿狼"系列,在 SPECIAL 之后推出了三代(该算第四作)。作为"饿狼"系列特有的线移动系统一直被人们评价不一,因此作了很大的变动。加入了'94 格斗之王等作品中(AB 同时按)的攻击回避等很多新系统。人物包括特瑞、安迪、东丈、舞、吉斯与五名新人物。其中有一位 Blue Mary 无论造型还是出招都极像《龙珠》中的人造人 18 号!巧合?噱头?!

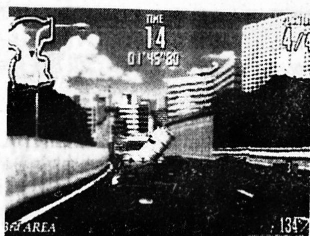
NAMCO　超人运动会

与前作相比,角色的技巧大幅增加,操作性一样简洁明快的四人竞赛型节目。让超人们去完成一个一个超出常识的项目,自有其过瘾之处,唯一遗憾是人物偏小(也许是对战节目看得太多了)。

TECHNOS JAPAN　双截龙

"双截龙"也以对战的形态在街机复活了。这是 TECHNOS 为 NEO·GEO 及 SNK 街机所制作的最新节目。可以操作比利、杰米还有玛丽安等十二位格斗家进行对战。人物造型独特。

JELECO　首都高 RED ZONE



在真实的首都高速公路上,与对手竞速的赛车节目。可以选择四轮与 FR 两种车辆,背景建筑物及天气变化都很细腻。是通常的后方视角类型。

KONAMI　兵蜂大射击(YA～HO～!)

老牌、热门、系列射击节目最新作。在片头及 DEMO 时加入歌曲,自机有血格,可选择装备等都是本节目的特征。超级武器随主机不同有"巨大兵蜂形火焰"和"超级弹簧拳击"两种。

BANPRSTO　美少女战士 SAILOR MOON

从热门卡通改编的横卷轴动作节目。在五位美少女战士中选择一名将敌人打倒。特征是画面极细致漂亮,而且使用超必杀技时会有极具迫近感的动画展示。画面上美少女战士的特写大到了令人吃惊的程度。

ATLUS　首领蜂

很久没有出现如此爽快和正统的射击节目了!在古典 STG 欠收(3D STG 泛滥)的今天,看到这么一个纵卷轴射击作品,画面又是如此漂亮真该说太欢喜了。有三种不同性能主机供选、加强火力后如死神之光的激光、爆炸时达到满屏的无敌爆弹、以及敌人雨点般疾射的子弹,无不透着昔日此类节目全盛时期的光辉。

TECMO　脑力向上委员会

一听名子就知道是历史悠久而一直未能红透天空的问答游戏。共有两种节目各 8 个 ROUND,每 ROUND2 个 STAGE,即全部共 32 种关卡,每次玩可以见到 16 种。是趣味盎然的旧瓶新酒。

本届 AOU SHOW 仍然以对战和赛车节目占主导地位。说实在的,节目令人兴奋而趋向使人担忧。都太重视眼前的热门效应带来的商业价值,就没有一家想出些全新的点子吗?且待来年(今年下半年?)见分晓吧。

海外热门 GAME 排行榜(至 3 月 24 日截止)

名次	名称	机种	厂商	类型
1	前线任务	SFC	SQUARE	S.RPG
2	实况棒球	SFC	KONAMI	SPG
3	美少女雀士	SS	JELECO	TAB
4	首都高速赛车 2	SFC	BPS	RAC
5	男儿当入樽 2	SFC	BANDAI	SPG
6	四狂神传说Ⅱ	SFC	TAITO	RPG
7	柏青哥世界	SFC	J.S	TAB
8	超级大金刚	SFC	NINTENDO	ACT
9	提督之决断Ⅱ	SFC	KOEI	SLG
10	RAMPO	SS	SEGA	ADV
11	机动战士 GUNDAM	SFC	BANDAI	SLG
12	美少女战士 S(方块)	SFC	BANDAI	PUE
13	电光赛车	PS	NAMCO	RAC
14	斗神传	PS	TAKARA	ACT
15	VR 战士	SS	SEGA	ACT

SFC·超级任天堂　SS·世嘉 SATURN
PS·SONY　PLAYSTATION

前十五名的排位中 SFC 节目竟占了三分之二强,这足够反映超任在日本电玩界的份量仍举足轻重,主要也因为次世代主机还没有足够的市场,也没有优秀的软件来证明其价值。

责任编辑:索冰

'九四典藏本封面彩图应为"太空战士",特此订正。

"阿尔哈萨特"是传说中的魔剑。

据说它的威力可与圣剑"兰古利萨"比肩。拥有了它，也就拥有征服世界的力量……

由著名漫画家漆原智志担当人物设计，描写光与暗之战的著名传说SLG"梦幻模拟战"的第二作。由NCS出品，容量从一代的4M猛增至16M，当然地保证了游戏的出色效果，而其指令及战斗系统也在前作基础上进一步强化，比如武将的佣兵可以同时雇用两种以上，兵种和地形对战斗的影响更明显等等。下面就对本节目的指令及情节和攻略要点作一简介。

在每一场战役之前都会展示全体地图(进攻路线)和剧情提要，其后就进入MENU I。

MENU I 包括四项：

(1)兵士配属：消耗POINT派出军队，每名武将最多可带六个小队，中间可选择不同兵种。

(2)宝物(ITEM)装备：装备武器，防具或饰品，不明白作用的话可以先选择商店中"卖"的指令来参看文字说明。

(3)商店(SHOP)：可购入或卖掉装备，注意各战场的商店货品是不一样的。

(4)指挥官配置：进入MENU Ⅱ。

MENU Ⅱ 包括五项：

(1)指挥官配置：决定各武将进入战场时的位置。

梦幻模拟战Ⅱ 权威攻略详解

文/天 杠

类型SLG 机种MD 厂商NCS 容量16M

(2)移动顺变更：改变武将AUTO行军的部队行动顺序。

(3)自动配置：由CPU配置武将。

(4)部队一览：察看敌军及友军的状况及兵种，若发现敌军兵种于自军不利可以按B键退回菜单I。

(5)出击：进入战场。

战斗中的指令：武将包括移动、攻击、魔法、治疗(给自己回复3格HP、2格MP)、指令(决定手下的佣兵移动时的基本方案，将佣兵靠在主将旁边时每天自动回复三格HP)。佣兵仅移动和攻击两项。

战斗中按START调出机能菜单：

SAVE：存贮目前战况于CONTNUE中。

LOAD：取回CONTNUE或某版面的进度。

胜利条件：战斗胜败条件。

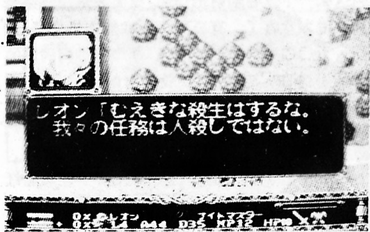
GAME设定：可以用RGB变更背景颜色等。

当天指令终了：进入佣兵自行移动、CPU友军及敌军的行动。

STORY & 攻略提示

1. 序章

艾尔文是一位年轻剑士(前作中主角雷顿和克里丝的后代)，正进行着长期的修业之旅。当他来到萨尔拉斯城附近的村庄时认识了一位少年魔法师海恩，两人结为



▲利昂虽是敌人，但给人很正直的感觉

至交。

一天，一名少女突然出现在村口，她名叫莉亚娜，正受到利卡尔特帝国武将巴尔特的追赶，而且巴尔特的顶头上司～帝国四大军团长之一的青龙骑士团长利昂也出现在此地。

战斗一开始巴尔特就以村民的性命来协迫莉亚娜束手就擒。这时让海恩直接向右移动守住桥头，由艾尔文负责解决巴尔特。战斗并不难，但必须赶在利昂及其副团长利亚特把右上角的警卫团全灭之前打倒巴尔特。否则等这两人一回来就几乎无胜算可言了。消灭巴尔特之后，萨尔拉斯领主罗伦会率大军赶到将利昂及利亚特逼退。

2. 旅行

在帝国军手中救下莉亚娜后，艾尔文与海恩受到了萨尔拉斯领主罗伦的招待，这时莉亚娜告诉艾尔文她是守护伊斯多尔光之神殿的巫女，但她也不清楚帝国为何要追捕她。

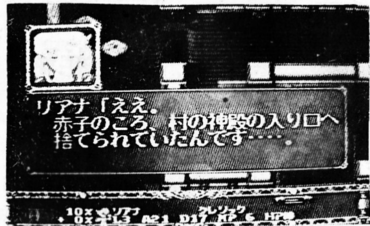
在艾尔文表示决心保护莉亚娜的同时，帝国四大军团另一支：炎龙兵团巴尔加斯大将军左右手的兹鲁姆队长，正率兵向罗伦的城堡前进。

在萨尔拉斯的城堡中有些东西十分不错。不要吝啬金钱，购入吧！至于佣兵则不必带很多。另外购买后别忘了装备！

兹鲁姆及其部属从下方出现，而莉亚娜会往上方移动，但其实上方有伏兵在等着，因此应让艾尔文尽量跟随莉亚娜，等她撤回来时守住上面的入口，下方就交给罗伦去对付吧！他是非常强的，而海恩的辅助魔法也能派点用场。(罗伦的儿子斯柯特会成为伙伴，他年纪小力量有限，但精通兵法，以后会提供很多有价值的建议)最后，若有自军武将走到下方门厅的墙壁正中，会得到速度之鞋。(今后绝大多数关都有类似的隐藏宝物，要好好寻找!)。若全灭敌军时，罗伦会以一柄大剑相赠。

3. 兹鲁姆再现

冲出兹鲁姆包围的艾尔文一行，向伊斯多尔光之神殿前进。但兹鲁姆队长在后面追击而来。



▲莉亚娜的性格与前作的克里丝很相像

一场以寡胜众的战斗展开。

在帝国军的包围中作战。兹鲁姆并不会急着攻过来，因而有效利用地形，轻松结束三对三的战斗。但右上方又会出现敌人的增援，这时如斯柯特所说，让海恩使用アタック(Attack)等辅助魔法提升部队的战斗力，将敌人消灭掉。其中要尽快集中攻击打垮兹鲁姆，因为他的部队较强。

获得胜利后，炎龙兵团的团长，猛将巴尔加斯赫然出现。和他交手是不可能取胜的，不过此刻有一位用盔遮住面目的谜之骑士登场，巴尔加斯不知虚实又见到对方与自己兵种相克，便撤兵了。而谜之骑士也随后离去。

4. 光之大神殿

在谜之骑士的帮助下摆脱了巴尔加斯将军，一行人来到伊斯多尔光之神殿，那里有与莉亚娜一起守护神殿的神官战士们。

但是，同时又出了利卡尔特帝国黑龙魔导师团(亦四大军团之一)的魔影……

这场战役中出现了敌人的弓兵，远程攻击很可怕但防御力弱，直接攻击是最有效的办法。此外莉亚娜会被敌人首脑莫根催眠而向自己人攻击，只有打倒莫根才可使魔法解除，因此快点向上方攻过去是关键(能冲到神殿里可得到宝物)。再就是谜之骑士会前来增援，而且会在战斗中转职，一定要转为飞行骑士(ホークナイト)。击败莫根后谜之骑士会说明自己是卡尔萨斯城的公主(她是前作中兰斯和那姆的后人)捷莉，并加入成为伙伴，莉亚娜也在此时由NPC成为指令控制的角色。

5. 魔兽的激战

在光之神殿被击败的莫根，向附近的村庄逃去。而艾尔文的部队得到了新的伙伴捷莉，随后追击。

*这场战斗中可以只给艾尔文及捷莉派兵，因其他人机动力低，基本来不及战斗。

莫根会在这时一路逃亡，因此没有别的注意事项，只要在22天内将剩下的敌人全灭就行了。狼群会有两队后援，用骑兵很容易对付它们。

6. 老勇者阿伦

击退狼群的攻击，艾尔文一行继续追击莫根。他正计划侵入一个村落并掠夺其中的宝物。

被魔术师威胁的村民中，一位目光锐利的老年剑士勇敢地站出来迎击来犯者。

阿伦是很有实力的勇者，并且是传授捷莉剑技的老师。当艾尔文等人基本将下方清场时，阿伦应当也会把两队敌军消灭。而后找较强的武将去对付莫根，快速消灭他的弓兵最为重要，再使用魔法，辅助其他较强者去消灭敌人援军。全胜后阿伦也会加入队伍。

7. 死灵的复活

与阿伦合流后，战士们在村中过夜，白天的战斗已使

他们过于疲劳。

但村外的墓地中，一些人正偷偷进行着某种仪式，人们都没有察觉，邪恶的精灵已存在于空气中。

＊一定要先去趟商店，更新装备。

这里的要点是救护村民撤到教堂里，斯柯特会告诉玩者应用卫兵(ガードマン)去对付妖怪史莱姆，而骑兵众就用远程攻击削弱他们。采纳他的建议吧。第六天上，捷莉在王国卡尔萨斯的部下骑士基斯会率军来援，若与他好好配合打倒敌人援军的首脑拿到战斧。在上方的弓骑团首脑则有一面护盾，作为我军目标的暗之术师基纳姆本人穿着魔防法衣，也是很有用的特殊装备。

8. 空中之桥

基斯向捷莉报告说，青龙骑士团正准备攻打卡尔萨斯，因此捷莉急于赶回去守城。

为抓紧时间，艾尔文等人决定从山谷间的大桥上通过，但敌人正在头据守，艾尔文决定强行突破。

＊注意看好地形再布置！

主要靠飞行部队向对面冲击，但千万小心敌人的弓兵，所有飞行部队对弓、石类的防御力是最低的。一定要抓紧时间且所有人都必须尽快往前冲，因为战斗接近尾声时炎龙兵团的巴尔加斯将军和兹鲁姆队长会在我军后方出现。于第23天之前尽快将青龙骑士团的军官克里姆打倒即可通过。

9. 卡尔萨斯城攻防

击破敌人防御的艾尔文一行，向卡尔萨斯急行军。

穿过密林，就见到正被青龙骑士团包围的卡尔萨斯城。利昂和利亚特正亲率精锐队指挥战斗。

开战之前利昂接到报告说国内有魔物出现，因此把战局交给利亚特，自己回师对付魔族。这样便去一强敌但也不能大意，对手毕竟是青龙骑士团二号人物。与利亚特对决时用步兵バイク或重装步兵ファランクス可以轻松解决其马队。胜利之后艾尔文听到有关于上次战争中的大魔导师捷西卡及暗黑魔杖的传闻，准备动身拜访。而莉亚娜便留在卡尔萨斯城，斯柯特也暂时离队修业。

10. 拉鲁河川的守护人

伊斯多尔的司祭说出有关魔剑阿尔哈萨特的情况，要使魔剑完全复活，需要暗黑之杖的力量。而隐居在拉鲁河一带的大魔导师捷西卡会提供更多的帮助，因此艾尔文动身前去寻访。

现在，拉鲁河就在眼前了……

＊在商店中的项链十分有用不妨多买。

这场战斗分两阶段，与海贼利斯塔对峙时不要冲上去迎击。不久魔族出现时利斯塔会变成友军一同御敌。打赢后利斯塔相信了艾尔文的诚意，愿意帮助引见捷西卡。

11. 在火焰中的战斗

利斯塔带领艾尔文一行，拜访传说中的大魔导师捷西卡。

但这时，帝国的第一参谋，也是黑龙魔导师团长的依克贝尔多出现了。

依克贝尔多放起大火，火势迅速蔓延，因而必须尽快向下方冲锋。不过捷西卡屋中地板的魔法阵那里有一块魔导石，可使LV达到10之后经验格的长度不变并重新转职。派一位机动力强的人去取吧(如飞行骑士)。依克贝尔多很快便会遁去，因此不要主动进攻，对其他敌人就利用兵种相克性攻击吧。胜利后捷西卡加入队伍，一同赶向存放暗黑杖的圣地利迪鲁。

12. 圣地利迪鲁

圣地利迪鲁被岩山包围，正是安置暗黑之杖的神殿。

在入口处毫无有人的迹像，之前的依克贝尔多也没有出现。但神殿中，守护暗黑之杖的古代灵体和魔族正等待着对付闯入者。

攻入后两边的史莱姆照例交给卫兵ガードマン去对付。中间的鬼怪ゴースト用Sleep(スリープ)催眠后很容易消灭掉。但要小心敌人首脑的魔法攻击，另外在上方的地龙首脑也很强。暗黑杖多半会来不及拿到就被依克贝尔多趁乱夺走。只得将灵体全灭。之后大家惊异地得知，依克贝尔多本是捷西卡的弟子，但转生后的捷西卡能力已经大减，至少目前是无法对付他了。

13. 与炎龙兵团决战

依克贝尔多用魔法夺走了暗黑之杖，然后用瞬间移动向卡尔萨斯城飞去。

艾尔文一行连忙向卡尔萨斯回军，但猛将巴尔加斯正率炎龙兵团等待着他。

巴尔加斯将军正在照顾他病中的孩子依里莎，因此一开始并没出现。那就趁机去打垮其部属，用バイク或ファランクス去对付弓、骑兵；但飞行部队就有点危险，必须等待机会，突击敌人。对巴尔加斯时，110P的重装骑兵会对他起很大作用。青龙骑团的利昂虽赶来支援但晚了一步，与艾尔文约定决斗之后也退去了。接着，听到了莉亚娜被依克贝尔多抓走的消息，捷西卡告诉心急如焚

的艾尔文若想打败强敌去救出莉亚娜，必须先得到圣剑，兰古利萨。

14. 圣剑兰古利萨

八百年前，继承光之血统的人治理着古城巴尔迪亚。现在这座传说的古城被从沉睡中唤醒，传说的秘剑兰古利莎再次放出光芒。

但同时怀着同样目的的青龙骑士团也出现了，为争夺圣剑又一场战斗开始！

只有具备光辉未裔之血的人才有资格拿到圣剑，因此双方加起来仅艾尔文、捷莉、捷西卡、利昂四人而已。利昂移动速度非常快，已方也就只有飞行骑士(或龙骑士)的捷莉一人有此机动力了。让她去取得圣剑，其他人就在下方组成大集团军用魔法配合轻松地作战，整个关键在于之前捷莉的转职是否正确。

15. 冰龙兵团将军伊美尔达

拿到圣剑的艾尔文一行为救助莉亚娜向利卡尔多帝国都城进发，现在正要渡过罗利克河。

在对岸女将军伊美尔达正严阵以待，虽然明显不利，但没时间找其它的路了。

在这里不要急躁，伊美尔达虽是女人但极为强悍，实力不在利昂之下。而且战斗中会有一位与莉亚娜相貌酷似的女孩"黑暗公主"拉娜率魔族出现并发动攻击。不过紧接着完成修业的斯柯特会前来增援，并且从他父亲处借来了完全不怕魔法攻击的天使军团，要善加利用，但注意天使也是怕弓石的兵种。若没有信心的人也可以让艾尔文于屏幕一侧向下方移动。

16. 利卡尔多帝都

黑暗公主拉娜到底是莉亚娜还是别人，若真是别的人，与莉亚娜又有什么关系？

艾尔文带着重重疑团，到达帝王巴恩哈特的都城之前。

这座城池易守难攻，更有宿敌利昂率兵把守。

与青龙骑士团的正面对决终于开始了。

＊先去购入并调整装备。

攻城战中，首先要给海恩及捷西卡装备增强魔法攻击力的饰品，让他们在两侧主攻，其他战士协助用魔法去干掉城楼上的敌人。其他的敌人骑兵会主动冲过来，我军应在原地以逸待劳，在他们阵脚未稳时一个一个消灭掉。拉娜出现支援利昂时最好不要强攻，若其他人都被消灭，利昂会率兵冲杀过来，这时再趁机围攻一举打倒他！

17. 帝王和暗之王子

突破青龙骑士团，攻入皇宫中的艾尔文，看到雄踞在王座上有帝王气概的巴恩哈特。但他身边还有一个人，其气势竟似不在帝王巴恩哈特之下。

那个人正带着邪恶的笑容，感兴趣地观察着艾尔文一行。

巴恩哈特正从容不迫，平静地迎来决战时刻……

基本上因战场是宫殿内，所以骑兵无法有效地发挥力量，两侧的弓兵用突袭的方法很容易清除，要注意敌人会有援军出现。另外在帝王巴恩哈特身边的人其实是前作中的暗黑界王子何塞尔，其真正目的是利用巴恩哈特，而将光与暗两把剑拿到自己手中，他也是暗中操纵拉娜的人。他的魔法非常恐怖，一定要当心这个人。经苦战打倒巴恩哈特时，他的遗体被转移走了，捷西卡透露西北方大陆的瓦尔塞利亚有一座属于暗黑界的"咒之神殿"，依克贝尔多一定正在那里计划使巴恩哈特复活。

18. 黑暗公主

由于听到咒之神殿的消息，艾尔文一行向西北方前进，并追击暗之王子何塞尔。

在途中又一次见到魔族正侵扰着村民，那中间一个女孩正带着残忍的笑容注视着，她是支配暗之力的黑暗公主一拉娜。

抓住兵种相克性并以逸待劳就能较轻松解决问题。

19. 米利尔港

击退黑暗公主拉娜的艾尔文一行，向米利尔港口前进，从救出的村民口中得知伊美尔达正在那里备船。要渡过迪利斯海峡去瓦尔塞利亚就必须夺到船只。

＊记着该整理一下装备了！

不算很难的一关，注意抓紧时间分配兵力让合适的武将去对付相应敌军。此外注意伊美尔达的魔法攻击，同样地对付她时也要善施辅助魔法(她配有魔防饰品，因而最好用魔法强化自己)其后就是注意利亚特率领的援军，其中除了他本部的人马，别人都极易对付。

20. 血红之海

击败伊美尔达，夺到船只的艾尔文一行，为救出莉亚娜开始了往瓦尔塞利亚海上的旅程。

大海很美，却隐藏着无数危机。一艘大船挡住了艾尔文等人的去路，船上被何塞尔操纵的魔族正虎视眈眈。

在战上受地形限制，战斗相当别扭。但若有效利用也会变得十分占优势。因此这场战役的胜负就要看配置得是否科学了。对于本章中登场的石像兵最好用魔法消灭。

21. 登陆战

在海上摆脱了魔族的侵扰，艾尔文与同伴们继续前

进，西方大陆就在眼前了。

但岸边又出现了帝国军队，登陆作战开始了。

敌人并非很强，因而是较讲究技巧的一关。实际上从第十八章到此都应尽量少派佣兵，作战时不要急于杀死敌人主将，积累金钱及经验值。某种程度上后面的情节能否过得舒服就取决于这一阶段。

22. 帝王巴恩哈特复活

暗黑神殿处处透着阴森与恐怖的气氛，黑龙魔导师团的依克贝尔多正与何塞尔一起准备复活巴恩哈特并释放暗之魔剑阿尔哈萨特的最大力量。

莉亚娜和拉娜被送上祭坛，何塞尔正准备用这对光与暗之巫女，同时是孪生姐妹的血执行仪式。

这是一场比较费劲的战斗，黑龙魔导师团长于远程攻击且擅用魔法，因此有效地使用铺助魔法及分配饰品与佣兵极为重要。攻入内部后，帝王巴恩哈特已经复活并因为看穿了何塞尔的用心而将其杀死，自己拿起了魔剑。这时将巴恩哈特击倒也无济于事，捷西卡见情况危急，使出了次元魔法与巴恩哈特一起消失。而拉娜则因何塞尔的死恢复了善良本性，并与莉亚娜一起成为同伴。（如果提前将拉娜击倒可以得到第二枚强化魔法的戒指。）

23. 封印之杖

正如释放暗之魔剑阿尔哈萨特的力量需要暗之魔杖的引导一样，要使光之圣剑兰古利萨发挥极限的威力，也必须要光之魔杖来解开兰古利萨的封印。

在拉娜的带领下，众人来到了放置光之魔杖的殿堂。但青龙骑士团的利亚特也正率军在此调查。

*整理装备，并好好察看地形与敌军状兑再派兵及配置！

在本关中战斗受场地限制，利用得好就可以避免许多麻烦，反之会很难受。光之魔杖就在地图右方的屋中，要尽快找到它或者将拿到光之杖的敌人打倒。

24. 光与暗

借助光之魔杖与莉亚娜和拉娜的光与暗之咒，引发出兰古利萨的巨大潜力。

但这时，持有魔剑阿尔哈萨特的帝王巴恩哈特再次出现，并且同时大批魔物也挡在光之末裔们面前。

战斗中得到优势的要点是找适当兵种对付不同的妖怪，否则会陷入僵局。主要目标是锻炼一下还不够成熟的伙伴。

25. 大陆上最强的骑士

打退了魔族的攻击，光之战士们一路进发，面前就是帝王巴恩哈特最后的城堡。

但是利昂和他的军队出现在面前，他已抱定必死的决心要与艾尔文决战。同时依克贝尔多带着被擒的捷西卡出现了。

依克贝尔多本想以捷西卡要挟艾尔文等人，但利昂坚持要堂堂正正地与艾尔文对决，看看究竟谁才是最强的骑士。因此依克贝尔多只好放开捷西卡。而玩者尽可放心让艾尔文去和利昂对战，因为他的战力应该已经凌驾于利昂之上。击倒了利昂，便可攻入最后之城。

26. 与黑龙魔导师团决战

攻入最后之城瓦尔塞利亚的光之末裔，一路冲向巴恩哈特所在的神殿。

在那里首先见到了依克贝尔特的黑龙魔导师团。依克贝尔特生平第一次抱着必死的觉悟，与光之战士们展开战斗。

其实这还是首次与依克贝尔特正面交锋，他很有威胁性，尤其装备着暗之魔杖使作用更强。这时对自军而言使用魔法防御及装备魔防道具尤为重要。依克贝尔多虽是魔导师和文官，但力量一点也不在其余三位团长之下，要小心对付他。将他打倒后，即可得到暗之魔杖。

27. 传说的完结

与掀起战乱的帝王，巴恩哈特决战时刻终于到来了。

执暗之魔剑的巴恩哈特，与持光之圣剑的艾尔文，谁能赢得最后的胜利呢？

在这最后一战中，要靠玩家充分发挥过往的经验，将兵种的相克性及各种魔法灵活运用，相信到达这一情节的玩家该不会有任何困难才对。而巴恩哈特被打败时，他最后的忠诚部下青龙骑士利昂会挣扎着来到他的身边，与巴恩哈特一起面对失败的命运……至于最后的结尾画面，玩家们就自己去欣赏吧！

责任编辑：半熟

火炎之纹章外传

攻略补充

文/许恩东

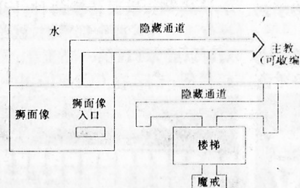
类型 SLG　　厂商 NINTENDO

机种 FC　　容量 4M

编者：在95.3月号（总第8期）刊出的《火炎之纹章外传》攻略，因工作失误，漏排了杜鲁克要塞迷宫及最终章的地图，在此向作者及所有读者致歉。在此刊登另一篇含地图及攻略要点的补充攻略供玩家们参考。

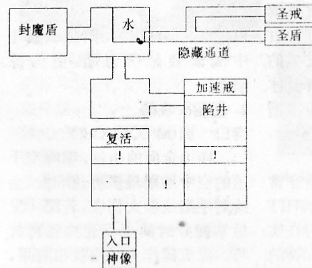
在《不同的道路》中，雅木这边如人人级别很高，则可很轻松地过关，等茜莉佳到达米拉神殿。茜莉佳一方有墓地，在进入前储存，进入墓地后敌人有四种情况：一是蝙蝠，二是骨架兵，三是七个尸体人，四是十个尸体人。遇到前三种情况就关机重来，遇第四种情况则可杀敌挣经验值。其中有三个尸体人特别，杀死后可得100点经验值。在这里修炼可使每人都很强。

在米拉神殿中取魔道戒指的暗道如图①：



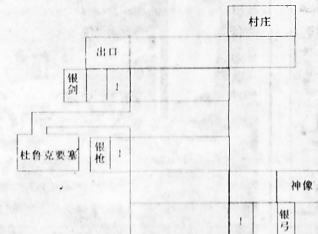
▲在神殿中，从左边楼梯进入地下室，到达屏幕最上方的水潭处，有一小口可进入水中，尽管此处与别处的水毫无不同。

《寻找光明》中，雅木一方的武器库道路如图②



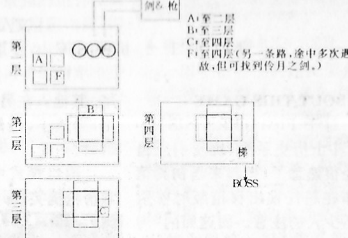
▲注"!"标记的地方会发生战斗。

茜莉佳一方杜鲁克要塞迷宫如图③，其余地方是走不完的路，当然也有可能隐藏得更深的地方有超级宝物，如太阳枪之类，不过笔者没有找出，请玩友细心地寻找。



▲"!"标记的地方会发生战斗。

《圣火结局》在地下黑暗城找出路及宝物的迷宫，如图④：



进入地下黑暗城前，雅木最好升为勇士20级。走迷宫时越快越好，时间越长茜莉佳一方人员失血越多。找到总BOSS后，雅木一方在左边杀掉敌人的G骑士一路人马，茜莉佳一方互相补充体力之后，用魔战士及F战士夹攻杀死大牛加格。接着用F骑士带着牺牲的决心，冲到杜马邪神之前，杀死旁边会使必杀魔法的妖术师及女魔法师。此时只剩杜马一人。将它团团围住，用雅木不断攻击，不要因为每次攻击后，杜马的HP值为"?"号而丧失信心，实际上杜马也就有250格HP。随着不断攻击，雅木越来越勇，终于随着超常发挥的声音，杜马只剩8格HP了（程序安排），但此后不论怎么打，杜马不失HP。不要急，一会儿杜马还会施展吸血魔法，将自己的血升为48格。此时选雅木攻击，将看到精彩的一瞬。主人公雅木面对又恢复HP的绿色怪物杜马，愤然扔掉了手中的盾，手举伶月剑勇敢地冲上去，随着"轰"的一声，杜马失掉66格HP，终于败在了雅木的手下。《火炎之纹章外传》至此是打通了，结束后会显示每个人后来的生活情况。祝各位好运吧！

责编：紫冰

浪花快男儿的死斗

火爆加搞笑的演出

斗士历史·沟口危机一发

文/JUMP

类型:ACT 机种:SFC 厂商:DATA EAST 容量:24M

1. ABOUT THIS GAME

对于 FIGHTERS HISTORY 斗士历史系列,玩友们应当已经很熟悉了,想起来当初其第一作在超任推出移植版时曾引起不少人的注意。而这回的“沟口危机一发”又是哪儿冒出来的呢?其实,它的原型就是街机上的“DYNAMITE”。但可选择的战士被删减,必杀技做了修订和增加,而且剧场模式的故事也是完全独立设计,成了一个颇有新鲜感的节目。当然啦,清晰的人语配音、漂亮的场景和特有的弱点设定都与街机毫无二致。另外,每个场景随 ROUND 不同天色会发生变化也忠实地在 SFC 上重现。

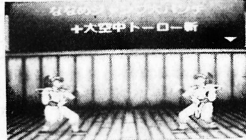
一直是 FH 系列主人公的 RAY(阿利)竟然没有参战,只在故事进程中客串露了一面。这下第一主角自然就是我们那位 27 岁的高校生～沟口诚了,实际上本作的剧场模式就是沟口专用的,你得用他一人从头打到尾。其他人在另外的模式才能选用,当然了,也都有自己的结局画面。

沟口模式中的情节部分非常滑稽搞笑,那些不参战的角色

▲ 共有 8 位角色可选择

们都会在故事中客串登场,比如 Joan“诚挚”地邀请沟口诚搭乘他的专机,但其实飞行时把沟口绑在机首外侧等等,诸如此类的情节无不在突出沟口“脑弱体强”的特征。不过虽然情节滑稽可笑,打斗的难度却着实不低,请接着阅读本文。

斗士历史的连续技是非常著名的,很多角色都拥有 20HIT 以上的连击技巧,这些技巧在实战中相当强劲,尤其针对人物的弱点使用相应绝招时可以带来 PERFECT 的战绩!当你对基本必杀技全部掌握之后就试试“教学模式”吧,里面传授的种种高难度连续技若能全部掌握,就绝对可以成为 FH 的一流强者。最后提醒一下,在 CONFIG 中可



▲ 这就是练习 MODE,会提示你连续技的出法

以把“BRIGHT”打开,那么战斗中画面会忽明忽暗,更为惊险。

2. 出招&攻略

沟口 诚(MIZOGUCHI)

能力全面的角色。喧哗空手道的空中连踢最多可达 5 发,会给对手造成极大伤害,若踢 4 发后掌握好时间更可连接各种技巧。虎流碎作为对空技很有用,但破绽较大要小心。强化版的通天碎在接近时可以击中很多发。

▲ 将会连打 11 下的通天碎出现了

若对手晕眩时可以使出超虎破给以致命一击,而在平时超虎破因聚气时间太长多数会被打消。他的弱点是头部。

虎破:↓↘→·拳

虎流碎:←↙↓·拳

空中连踢:↓↘→·脚(最大×5)

超虎破:↓↘→·四键同时(或 R 键)

通天碎:←↙↓·四键同时(或 R 键)

李 典德(LEE)

最容易上手的强劲攻击型人物。使用正统的中国拳法。黄金拍档的绝招步法+铁山靠是他的招牌连续技。绝招步法通常可以用于远程突击,而穿弓腿作为对空技及近距打击技都相当可靠。弱点是两膝。

▲ 李的绝技猛虎硬爬山

绝招步法:↓↘→·拳

穿弓腿:↓↘→·脚

顶心肘:绝招击打中→→·轻拳

铁山靠:绝招击打中→→·重拳

超绝招步法:↓↘→←·拳

猛虎硬爬山:←→↙↘·轻拳+重拳(或 R 键)

嘉纳 亮子(RYOKO)

▲恐怖的超山岚

速度最快的角色。拥有各种恐怖的柔道投技。没有飞射攻击,也因此埋身战(接近战)特别强,只要善于接近对手,就几乎拿到了 80%的胜算。若掌握好倒下至站起的提前量来使出山岚或一本背负,可以将对方活活摔死;对有些敌手时空中背负也是取胜的关键。最强的组合技其一是近身重拳后使用超山岚,即使对手防御了重拳,山岚也同样成立。其二是最可怕的肩车+空中一本背负,会毫不留情地令对手失去抵抗力。弱点是头部。

超山岚:(最近距离)→↘↓↙←·拳

一本背负:(接近)→↘↓↙←·拳

前转受身:←(集气)→·脚

空中一本背负:(空中接近)→↘↓↙←·拳

纵四方重锉:(后摔时)↓↓·拳

肩车:(接近)→↗↑↖←·拳

刘 飞铃(FEI LIN)

▲ 潇洒的白鹤双飞拳

与李同样容易操作倾向于防御型的人物。有名的连续技跳跃轻拳+空中螳螂斩可以把对手打得晕头转向。即使光用螳螂斩也能够使对手陷入困境。滑空白鹤双飞拳若能熟练掌握,可以给对手极大的威胁。弱点是胸部。

螳螂斩:↓↘→·拳

空中螳螂斩:(跳跃中)←↙↓·拳

白鹤双飞拳:↓(集气)↑·拳

滑空白鹤双飞拳:↙(集气)↘↗·拳

急降流风脚:(跳跃中)↓·重脚

柳 英美(YUNG MEI)

▲ 柳美英的风斩蹴姿式相当漂亮

以攻击为主的速度型角色。格斗技是跆拳道,全角色中必杀技最多的人物。空中重脚+划空波、及跳跃轻踢+火焰脚都是很漂亮而厉害的连续技。另外风斩蹴的攻击范围广且威力大,要善加利用。不过她的多数必杀技都有较大破绽,一定要看场合施展。属于不易立刻掌握的人物。弱点在腰部。

斩空波:←↙↓↘→(或→↘↓↙←)·拳

划空波:(跳跃中)↓↘→·拳

风斩蹴:→↙↘·脚

火焰脚:轻拳+轻脚同时连打

三角跳踢:(退至画面一端)→·任意键·(飞出后)脚

二连脚:↓↙←·脚

空中下踢:(跳跃中)↓·重脚

撒吉(ZAZIE)

威力型的人物。以强劲的拳击为主要攻击方式。虽然如此,在技巧方面也毫不逊于其他角色,前移步和后移步是半无敌技巧能够避开很多攻击,配合他的

▲几乎看不见拳路

拳头会极有威胁性。也有与虎流碎一样的对空技火焰上勾拳。虽然很强大,但也和英美一样是需要时间熟练掌握的角色。弱点在头部。

爆击拳:拳连打

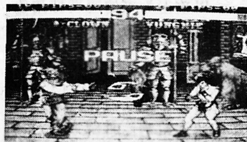
火焰上勾拳:←↙↓·拳

火焰踢:↓↑·脚

前移步:→→·脚

后移步:→←·脚

克拉万(CLOWN)



▲"BACK·A·CARD!"

与前作基本相同,以灵活的动作玩弄对手的战士。必杀技方面既有两种滚动攻击又有飞行道具"BACK A CARD"(卡牌斩),而且还有空中下击的奇袭技。他的集气时间很短,因此有弱卡牌斩+直线滚击的连续技。缺陷是普通技较其他人差一些。使用他时要注意他特别的集气方式。弱点是戴着面具的脸部。

卡牌斩:←(集气)→·拳

直线滚击:↙(集气)→·脚

弧线滚击:↙(集气)↑·脚

空中突袭:↙(集气)↗·拳·(飞出后)拳

卡诺夫(KARNOV)

▲这就是燃烧腹打

前作的BOSS,DATA EAST从红白机时代就已声名显赫的人物,不用说也知道是个威力型战士。也许是贵为神使的缘故,他的必杀技对于玩者并非十分顺手,亦是需要慢慢熟悉的角色。他有一个很强也很实用的连续攻击:跳跃重踢+站立重踢+超级100踢。另外,燃烧腹打在空中是无敌的,但对于初学者要注意落地时容易被擒住摔出去。卡诺夫的弱点是颈部。

火球攻击:↓↘→·拳

站立喷火:→→·拳

蹲下喷火:→→·脚

超级100踢:←(集气)→·脚

燃烧腹打:(跳跃中)→↘↓↙←↖·拳

切尔诺夫(CHELNOV)

本作的隐藏角色,最终首脑切尔诺夫。他在地面及空中有着多种飞射攻击,乱七八糟对空对地全有。和他交手是非常令人头痛的,但他不太擅长埋身战,别让他的飞行道具逼住,尽量靠近攻击为上。他的弱点在被头盔保护的脸部。

选用他的秘技是在OPENING刚进入标题画面时输入:下下上上右左LR。

镭射攻击:↓↘→·拳

能量光圈:→↘↓↙←·拳

空中攻击:(跳跃中)→→·拳

赤城山导弹:←(集气)→·脚

重力分铜:←↙↓↘→·四键同时(或R键)

对空分铜:←↓↙·重脚

踏首击:(跳跃中)↓·重脚

以上就是关于"斗士历史·沟口危机一发"的介绍。对了,最后还要补充一下共通技:退行:←←、摔投:→或←+重拳…什么?玩对战游戏的人都知道?那就到此为止,好好玩吧!

责辑:KING

(上接第48页)丹,斯瓦辛格,成为美国小孩心目中第3位英雄的超音鼠也不会存在了吧!佐藤秀树,这个一直在幕后支持着世嘉各种硬件发展的铁人事后曾说过这么一句话"世嘉最大的优点在于业务用和家用两方面的硬件都是自己开发的,站在家用机的角度来看,世嘉拥有最昂贵的实验室,可以经过最高技术的试验之后再投入家用机,而家用机的信息也可以反馈到业务用机上。"

现在,已完成SEGA SATURN的开发任务的佐藤可能正构想着21世纪的新GAME机、海王星?

梦幻之星Ⅳ补充攻略

文/郑华飞

在"梦幻之星Ⅳ"的世界中有"猎人事务所"。在这里可以接受委托帮人,解决事情,事务与冒险流程无关,但可以挣钱及增加经验值。本文就此作一介绍。

在穆塔法星球的アイード(艾多)城上方绕过两家商店便是事务所。进门后会看见一个女招待,你可以向她申请找些事做。(顺便说一句,从事所内右下方有一个小酒吧,鲁迪和莱娜在这里显然很熟,绕过酒吧来到一个舞场,在舞台的左侧可以进入演员室再向里走,大伙会来到事物所招待身后,看似无路,可再向前能进入一间房间,这有1000元及一个能恢复体力的道具。嘿!不要白不要,拿走再说。"

在事务所一共能接到八件委托。(如果是红色"とうろくまち"字样表示无事可做。白色表示你可以去办理此事,向女招待询问,她会问您愿不愿意干,并告诉你办完此事将有多少报酬,选择"是"以后,女招待便会将事情详细向你介绍。如果是黄色表明此事已办成。)

1."マイルのおろのぼくじょうめじ"这件事只要第一次到事务所,在登记记册上便能找着,报酬是5000元。是一位牧场主的牧场里有一只状似大蚯蚓的怪物,牧场主想请人除掉它。(注:在勇士们救出来美莉娜并找到斯林后,击败它可谓易如反掌)去マイル(玛依鲁)镇,当时便可看见有一只东西在牧场内穿来串去。有事务所的介绍,牧场主自会放大伙入内。

2."テインカーベルげのいめ"这是一家住在アイード(艾多)城的人家的求助,在城中的大商店一直向右进入一家住户,这是一家三口,从他们口中得知这家人养的一只叫〔ろつきい〕的名犬走失了,愿出2000元寻回。身担保护星球重任,并已"腰缠万贯"的你,竟为了2000元去寻狗,真是有点那个……:狗可在モンセン(蒙撒)城中找到,走上前去一叫狗的名字,咦?怎么跑了!。原来,在艾多城出来的同时可以顺着城墙外侧往左走绕几个弯一座小屋出现了。怎么,里面没人?其实秘密就在地下室,这是一家狗食店,由于温度与湿度的关系所以搬进地下室。大家280元买下一个狗食[シヨートケーキ]这时狗便会乖乖的跟你走了,如果在蒙撒城里狗跑了,在テルミ(迪尔米)镇上可找着。

3."アカデミーじよがくせいのしつモう"校方请求找回一名走失的女学生,并给予5000元奖励。说到学院,那便是游戏的出发点ヒアタ比亚塔。在学院的在上方进入一间学生宿舍,门口站着一个管理员,从他口中知道,这位学生爱好宗教。这使大家想在起杰奥之足的上方的カダリ卡达利城中的大教堂。教堂里除主教外只有一个信徒还站在左边的柱子旁,正是要找的女学生,可是交谈几句话学生突然晕了过去。大家赶忙将其送进了附近的一间宿店。一位好心的老大夫检察后让大伙去迪尔米城买[ヘロリーメイト]便可医治。

4."きょうふのたにま"又是件失踪案,这回是一位住在蒙撒城母亲请大家帮她找回失踪的孩子。去那儿走一趟吧。在村子的东门的地面上有一条裂缝,经住在旁小屋里的那位母亲诉说,大家怀疑孩子不慎掉进了裂缝中。拦路的警告牌已撤去,大家下去吧!往左走看见了一双鞋,再往前,哟!一只怪兽立于面前。为救出孩子,杀啊!办好此事可得5000元。

5."じんせいのずてん"还是寻人,难道没其它事可做?(从这事开始都必须在有水陆高速移动车的情况下方可办理)是ウーソ乌斯村村长的姐妹离开以后再没回来。心细的人可能在艾多最大的联合商店右下方宿屋中曾经见过。还是去那儿找找,左右打听终于在城中右上方的收容所里找到了。幸好鲁迪熟人很多,花10000元保释金便可放人,不要为10000元痛心,村长出手很大方在事务所可领到50000元!

6."ひんしのょうん"トリンコ多利科村的一家人的孩子病了,家里人愿出10000元来医治。原来这家人祖上住在迪尔米镇。这里有关于勇者的传说。孩子听了大人讲关于勇者的故事,听入了迷,一心想见见勇者的样子,居然想出了病。"解铃还须系铃人"在迪尔米镇上以500元买下"传说中的勇者剑"[アリサのけん]。虽然勇者应是女性,便当下只鲁迪一人会使剑,只好由鲁迪在孩子病床前挥剑起舞。

7."にんじょうのまガフたずヒこ"还是在多林科村,村中右边的房子里找到一位大叔,他会告诉你,由于很多鸟住在不远的山洞里,使居民的生活环境受到破坏。冲进洞去赶走尽头的一只大鸟即可。(注意:这些貌似可爱的东西,攻击力可不弱)。干好后有20000元奖金。

8."はくぎんのへいし"这可是最后一件也是最大的一件事,去调查ゼマ萨玛城中出没的机械人的来由。奖金吗……发财,发财,八万元!到了"ゼマ"城口,突然三个黑色的机械人冲了过来,击败它们后去城右上方的屋子里与一位白衣老者交谈后乘水地高速移动车向右上方去老人所说的一个基地,这儿可以给法伦找到一样较强的新式武器。为了新式武器和八万元而冲锋!

责任编辑:King

天使之翼 Ⅱ

原作：高桥阳一　　文/邱康敏

机种:FC　　容量:2 M
厂商:TECMO　　类型:SPG

高桥阳一的《足球小将》漫画已经全部出齐，再加上94年世界杯的影响，致使本节目一夜间流行起来。但是，由于其选项全是日文，使人无从下手。本文即是要介绍全部日文选项。

本节目与一般足球游戏大不相同，是靠选项来完成一切操作，如传球、射门之类。

在大空翼飞往巴西后，原作就结束了。本游戏的情节就是从这之后展开的。

大空翼已加盟巴西圣保罗队，教练自然是罗伯特·本乡。翼君率队夺得甲级联赛冠军后，故事回到日本。岬君所在的南葛高中将参加全国冠军赛，夺取桂冠。之后大空翼与若林所在的德国汉堡队争夺丰田杯的冠军，然后与全日本队进行一场友谊赛。最后是翼率全日本队参加世界青少年足球锦标赛，打败施耐德所在的德国队之后，要与巴西争夺最后的冠军。成绩如何，就要看你的了。

下面就来介绍日文选项：

★在主菜单时：

じようほう:对方情况介绍，不看也可以。

スコアメモ:记录密码。

チームデータ:队型调查。

キックオフ:开始比赛。

★队型调查时：

フオーメーション:攻击队型变化。有以下几种：

4：3：3

▲ 对于大空翼来说，足球就是他的生命。

4：4：2

3：5：2

ブラジル　タイプ(巴西风格)。

ヂイフエンスタイプ:攻击形式。

ノーマルタイプ:普通。

プレスタイプ:进攻。

カウンタータイプ:防守。

チエンジ:换队员。在前三轮，只能交换场上队员；但是固定的号码在场上有固定的位置，不能变换。比如说翼君如果作后卫就只能是2号了。在全日本队时，可以交换替补队员。

レベル:队员水平段。在这一档里，可以观看队员的各种数值以及超级技。如图：

姓名	
水平	××
体力	××

平时	
过人力	××
传球力	××
射门力	××
铲球力	××
防射力	××
断球力	××

高球	
得球力	××
射门力	××
漏球力	××
破坏力	××
冲击力	××

低球	
得球力	××
射门力	××
漏球力	××
破坏力	××
冲击力	××

おわり:退出。

在比赛的主画面上，按A、B键可以改变控制队员，用B键菜单，用A决定。下面介绍指令的日文选项。

★一般队员：

ドリブル:过人。

パス:传球。

シュート:射门。

タックル:铲球。

ブロック:防射门。

つばさ
レベル 1
さいだいガッツ 748
たかいボール
トラップ 11
シュート 13
スルー 15
クリアー 11
せりあい 13
のうりょく
ドリブル 16
パス 14
シュート 12
タックル 12
ブロック 11
パスカット 12
ひくいボール
トラップ 11
シュート 13
スルー 15
クリアー 11
せりあい 13

▲ 要对队员的各项技术指数了如指掌。

パスカット:断球。

トラップ:空中得球。

スルー:漏球。

クリアー:大脚破坏。

せりあい:胸部断球。

ワフ·ツー:二过一配合。

うごかない:什么也不做。

フオロー:冲撞。

★守门员：

とびだす:出击。

みがまえる:回防。

キセッチ:掌接球。

ペンチ:拳击球。

そなうる:选防过人还是防射门。

过人、传球、铲球、断球等几个选项是相互制约的，正确掌握其关系，就较有利。

	铲球	防射门	断球
过人	OK	NO	NO
传球．二过一	NO	NO	OK
射门	NO	OK	SO.SO

选择之后，如果此队员还有超级技的话，还可以再选。当然体力相应地费掉不少。值得一提的是不带球的队员可慢慢地恢复体力。

死球时，可以选しおいさいかい继续比赛或チームデータを　かえる进行换人等工作。

罚任意球或角球或防守时，选はい进行人员配置，いいえ是放弃。防守任意球时还可以排人墙；防、射点球时有左、中、右三个方向可选，搞错活该。如果比赛到最后仍是平局，就进行点球大战，看看你有没有巴西的运气。

一场比赛结束后，队员的经理就会对一些队员进行表扬，这时此队员的水平会上升。不过并不是这一场中射门多的队员就会受表扬，而是随机的。

每一个重要队员都绘制得十分象原著人物，而且有一个特写画面，相信看过原作的朋友们都会一眼看出来的。没看过的赶快去买吧，千万不要错过了。

下面公布全日本队队员名单：

つばさ:大空翼。

みさき:岬太郎。

ひっさつわざ:日向小次郎。

かずお、まさお:立花政夫、和夫。

きつやま:松山光。

につた:新田瞬。

いしざき:石崎了。

じとう:次藤洋。

そうだ:早田诚。

わかしまづ:若岛津健。

わかばやし:若林源三。

みすぎ:三杉淳。

さの:佐野满太。

さわだ:泽田勇。

たかすぎ:井泽守。

いざわ:来生哲兵。

たき:泷。

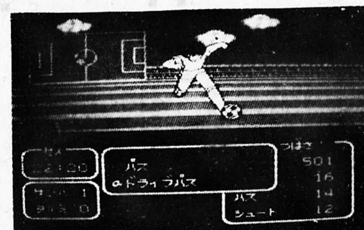
きすぎ:高杉真吾。

そりまち:反町一树。

もりさき:森崎有三。

主力上场队员几乎每人都有超级技，而且大部分都在原作中见到过，例如翼君的旋转射、日向的虎射等等……让人玩起来有一种亲切的感觉。外国的人物也有出场，如施耐德、海尔南迪斯、胡安·迪亚斯等人。但更厉害的是巴西队，它拥有众多出色队员，与你势均力敌。通关后，看完结局画面，你会无比的激动与兴奋，庆贺通过难关——那种心情，只有玩过才能体会得到。

责编：热斗



▲ 操作方式全部通过指令来完成。

《荆轲新传》——迷宫大公开

文/朱文杰

机种 FC　　类型 RPG　　厂商 CONY　　容量不明

《荆轲新传》是一部全中文游戏，这部游戏对于那些爱玩 RPG 的玩友来说是一部很好的入门游戏。这部游戏情节曲折生动，对话风趣，时常会说出些令人捧腹大笑的话来。里面武器、盾、盔甲、鞋子种类很多，很吸引人。可是这部游戏很多的关键性宝物都藏在一个个迷宫内。而且迷宫曲折复杂，有时一个迷宫内还分好几层，有些则空无一物。下面就把几个迷宫图公开，使那些至今还被迷宫迷得南北不分的玩友们从这些迷宫内解救出来，早日打通此游戏：

游戏共 7 个迷宫，其中两个无用。其余五个迷宫为：

1. 神仙鞋洞，共一层，可找到神仙鞋
2. 羽毛鞋洞，共一层，可找到羽毛鞋
3. 夜明珠洞，共三层，可找到一颗夜明珠
4. 匕首洞，共三层，可找到鱼肠剑
5. 都坑之洞，共四层，可找到都坑之图

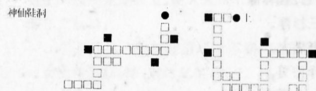


图 1　神仙鞋洞

图 2　羽毛鞋洞

图 3　夜明珠洞第一层

图 4　夜明珠洞第二层

图 5　夜明珠洞第三层

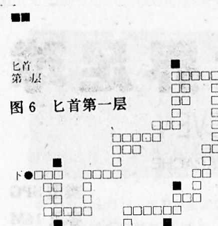


图 6　匕首第一层

图 7　匕首第二层

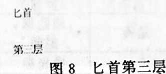


图 8　匕首第三层

图 9　都坑之图第一层

图 10　都坑之图第二层

图 11　都坑之图第三层

图 12　都坑之图第四层

▲：宝物所藏点，到达后选调查可得宝物

●：梯子，是一层与另一层的转换地点

■：表示错误的路线不可走

实况世界足球

—PERFECT ELEVEN

文/APACHE

机种 SFC　　类型 SPG
厂商 KONAMI　　容量 16M

做为一名球迷，总幻想着有一天能玩到这样的足球游戏——能够通过熟练的操作让队员脚下带着球，行云流水一般地传切配合，晃过一个个的防守队员，将球射进对方大门……以前多半不能如愿，现在终于可以了！从没有制作过足球游戏的 KONAMI，通过这款游戏，似乎要告诉我们，它所涉及的领域内的作品一定个个是精品。

《PERFECT ELEVEN》是一款现场感十足的游戏，整个比赛中，自始至终都有同步的人语解说，是日本语，非常清晰。场内的气氛热烈，观众时而擂鼓唱队歌，时而欢呼雀跃，时而喝倒彩，确实不愧实况这个名字。若给它的各项游戏指标打分的话，以 10 分为满分，操作感可打 9 分，球速感可打 7 分，战略性可打 7 分，队员数据的设定可打 7 分，游戏的难度可打 8 分，上手性可打 9 分。

菜单及游戏方法介绍

主菜单：

△ オープン ゲーム——→进入游戏
△ インターナショナル カップ——→国际杯赛
△ ワールド　ショリーズ——→世界循环赛
△ アジア リーグ——→亚洲联赛
△ トレーニング——→练习
△ シナリオ——→剧情模式
△ P.K.——→点球比赛
△ テータ ロード——→读取进度
△ オプション——→功能设定

好了，现在我们了解了主菜单中都有些什么。那么，我们先来看看功能设定这一项，各位应养成这样的习惯，玩任何戏前看看这一项，对自己没信心的调一下难度，不知道键位作用的看一下各键功能，不顺手的话还可调节好。这比玩了半天还不知游戏所云要强得多吧！

△ 試合時间：半场比赛的时间，分 3、5、7 分钟三种时间。

△ グームレベル：游戏难度，分 EASY（容易）、NORMAL（普通）、HARD（难）三种。

△ キーベー：守门员，这项可选择守门员的控制法，分 AUTO（自动）及 MANUAL（手动）控制两种。手动不易控制。

△ キーコンフィグ。ソウサセツメイ：键位设定，分别有ロブ　ボール（高球）、パス　ボール（短传）、シュート（射门）及ダッシュ（冲刺）四项。还有カーソルチェンジ（光标转换），这是指所控制的队员脚下的光标的转换，有 TYPE A（第一种）离球最近的、TYPE B（第二种）离目前控制队员最近的两种。

選手名エディット：队员名字输入。游戏中，每队中的尖子队员的造型，均取材于目前世界上的著名球星，如巴乔、古利特等，但名字却是虚构的。这里可以把队员名字改成你所喜欢的，并且可用英文字母。分为セーブ（储存）、トリケス（取消）及リセット（恢复）三项。

当你将功能各项调到合适位置后，可以进入练习模式来熟悉一下比赛时的各项技术。首先在 LV1～LV4 四种难度中选择适合你的，然后按ドリブル（运球）、パス（传球）、シュート（射门）、ディフェンス（防守）和コーナーキック（角球）五种训练方式来练习球技。

键位＼状态	带球时	无球时
X 键	（前场）射门 （后场）长传	（前场）射门 （后场）争顶
Y 键	冲刺	冲刺
A 键	长传	顶高球 铲球
B 键	短传	顶低球 抢断
R 键	——	换光标

需要你熟练掌握并会应用的技术大致有这些：各种方向的运球，无论在运球时或加速带球时，配合方向键不同方向可向任一方带球，熟练掌握可使你在对方防守队员面前如马拉多纳对英格兰后卫一样如入无人之境；在带球过程中配合方向键及长传键或短传键可任意方向传球，向后传则会作出倒磕的动作；每当传球时，一般按键的时间长，球就传得远，当罚界外球、角球、任意球时，A 键传得远，B 键传得近，当守门员手执发球时，A 键为大脚远传，B 键为手抛球；当球在脚下，而队员原地不动时，按 A 或 B 键则会将球挑起，这时配合方向键及 A、B、X 键，分别可作出高顶、低顶及倒勾的动作；当球从空中飞来，按 A 键则跳起争顶，把球顶向高处，按 B 键则鱼跃冲顶，把球顶向低处，在前场按 X 键会相应做出抽射、头球攻门及倒勾等动作，不按键则会用胸部将球停住。

现在，你已经将各项功能设置好

▲ 游戏中的射门技术要掌握好颇为不易

了，各种球技也熟练掌握了，那么就让我们参加比赛吧！参赛的方式很多，可直接与电脑踢练习赛，也可以参加由世界上 24 支球队参加的国际杯赛，也可以参加由同样 24 支球队参加的世界循环赛，对亚洲足球感兴趣的朋友也可参加由 6 支亚洲球队参加的亚洲联赛，还可以参加由电脑设定好的 9 个难度不同的剧情的比赛。

当你选择好参赛方式及对局方式后，就要选择一支你所喜爱的球队，共有 24 支球队供你选择：

ドイツ——德国
イラク——伊拉克
イラン——伊朗
北朝鲜——朝鲜人民民主共和国
韩国——韩国
サウジアラビア——沙特阿拉伯
日本——日本
カメルーン——喀麦隆
ナイジェリア——尼日利亚
アメリカ——美国
メキシコ——墨西哥
コロンビア——哥伦比亚
ブラジル——巴西
アルゼンチン——阿根廷
ブルカリア——保加利亚
ルーマニア——罗马尼亚
アイルランド——爱尔兰
スウェーデン——瑞典
フランス——法国
イギリス——英国
スペイン——西班牙
オランダ——荷兰
イタリア——意大利

在你选好球队之后，画面就会列出这样一个菜单：

△ 試合開始——比赛开始
△ 選手交代——队员状况
△ 作戰变更——战术调整
△ スタジアム——球场设定
△ ルール——规则设定
△ ランキング——顺序
△ ユニフォーム——队服设定
△ サウンド——音乐设定

观察队员状况时，每位队员会有四项指标：TECHNIC（技术）将会影响

▲ 队员的临场状态对比赛至关重要

队员的带球灵活性、断球成功率及传球准确性，是区别是否是球星的标准。SHOOT（射门）将会影响射门的力量及准确性。SPEED（速度）将影响队员跑动的速度，这项数据值越大越好。STANINA（耐力）将影响队员的耐久力，耐力差的队员在比赛进行一段时间后（甚至上半场未结束时）就会因疲劳过度，只会在原地喘气，而不主动跑动、抢球。每队共有 11 名场上队员（MEMBER）及 4 名后补队员（RESERVE），还可看到每名队员当时的状态，队员名字前的小圆脸的表情为笑时状态良好，跑动积极；无表情时为一般，为哭丧脸时状态不好，技术动作走形，时常失误。

当你行使教练的权利，做战术调整时，可以调整 DF（后场）、MF（中场）及 FW（前场）队员的活动范围。在此画面若按 A 键，则会看到五个选项：作战なし（不规定战术）；全員攻擊（进攻型）；全員守備（防守型）；カウソターアタック（防守反击）；オフサイドトラップ（造越位）。适时地制定自己的战术吧。

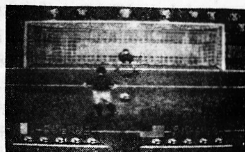
对于球场的选择，共有三种草坪：横纹的、十字纹的及纵纹的。天气亦有三种：SNOW（雪）、FINE（晴）、RAIN（雨），不过这些变化对游戏的影响不大，选择自己喜欢的吧。

对于规则的设定，其实等于是在调整难度。当ファウル（犯规）、イエローカード（黄牌）、オフサイド（越位）都处在 ON（打开）的状态时，也就是真实规则，在比赛时随便从背后铲人，肯定会受到严厉的惩罚，裁判一点儿也不客气。当你把这些都设成 OFF（关闭）状态时，比赛尽可随你意做动作，不必担心黄、红牌。

在音乐设定中分为三项：

サウンド（音乐）包括ステレオ（立体声）及モノラル（标准）二种效果；实况是现场解说的开关；チアホーン是喝采声的开关。

当你玩的时候可以明显的感觉到



▲ 这名队员是以著名球星巴乔为蓝本而设计的，是不是很帅！

各队的风格及战术的不同，球星与一般队员、球星与球星的不同；当一方进球后，另一方队员在对方欢呼雀跃的同时垂头丧气，还会上前狠狠地踢脚球；当比分落后一方队员进球而比赛时间又不多时，会象真正比赛中那样，将球从球门中抱起跑向中线。当你见到以上这些设计上的细致之处时，相信你会同意我的观点——这是目前为止 16 位机中最强的足球游戏。

GOAL！

格斗游戏，从"SFⅡ"问世以来被越来越多的人所喜爱，至今已成为一个重要的GAME类型。主要原因可归结为两点：1.两个人一对一格斗，自然角色在画面上所占的比例较之群殴作战的清版型ACT要大得多，相对而言造型动作也更为多样和细致，有着接近真实(这样说也有点夸张)打斗的复杂感；2.由PLAYER对众多COM敌人的清版ACT节目，作战时通常过于单调，每次玩时都在相同的地方出现同样的对手，千篇一律的模式化攻击必然使人厌烦。只要多打几遍，玩者的操作和战术必然也会陷于模式化，这时的熟练度和对程序的记忆成了主体而技巧则并不很重要。但对战型游戏因为人物较少，能够更注重电脑的攻防战术，会出现多种不同路数及攻击方式，且双方的能力设定大致是相当的，不像清版型节目里杂兵太弱而BOSS又太强，这时战术的多样式自然就更重要，尤其是两人对战时这一点更为明显。

在与人对局时，不同的对手会有各异的打斗习惯，而对付COM时电脑的高级程序也会使出一些或许你能接住但操作难度极高、又或许要你正确判断才能脱险的绝技。因此无论对人或对COM，永远都能体会到新的刺激，这应该就是对战格斗节目的最大特点吧。

上面讲了那么多题外话，主要是为了说明对战游戏为何会如此热门，以及"战术"和"技巧"在此类游戏中的重要性。而且，本文要为GAME格斗家们划分等级，也正是以此为基础来立论的。下面就对各个级别的玩家，由低到高进行分析。我想，有的朋友可以从中看到一部分自己成长的历程。里面举例的地方基本全是用SFⅡ的人物和招式，因为它是最具代表性，也最为玩家所熟悉的作品。

入门阶段

作为初识格斗世界的玩者，无疑已对这种游戏发生了浓厚兴趣，目前的状况是对于什么必杀技啦、相克性啦等等一窍不通，也很难要求按格斗常识来出招。会十分重视强拳或强踢，因为杀伤力明显较高，但经常被对手防御后的反击打倒。这段时间内的人多数会选用攻击力强、容易使出必杀技的角色如本田，或速度快、好操作的角色如春丽(笔者当时即是)。当然，这是提高普通操作熟练度的时期，而且即使面对高级选手，因为出招有悖常理，加上初生之犊不畏虎的心态，也许会让对方很头痛甚至能够侥幸取胜。其后在对战中逐渐认识到升龙拳等高级必杀技的威力而去努力地学习。

中级阶段

开始对于"僵硬时间"、"对空技"、"连续技"等概念有一个比较明确的认识，但还未能在实战中活用或者说还无法准确抓住使用时间。这个阶段的玩者更注重对于操作系人物及其必杀技如隆、肯等角色的练习，不过往往会因在关键时刻没使出来，或者过分拘泥于必杀技，胡乱地盲目连续使用出现太多破绽而落败，在进一步强化之前，实战中可能会连一个只知蛮打的初学者都不如，但这是必经阶段，关键在于坚持修练下去，也就在这期间会发现"下蹲重拳(隆、肯、古烈)在某些场合作为对空技比升龙拳优越且方便"、"轻拳连打可以击破百裂手、头锤"等许多普通技的特性。而后向"熟练掌握所有人物必杀技"的目标前进。开始趋向出招的实用性但欠缺美感。

走入魔道

这是由中级向高级格斗家迈进时很容易走上的一条路。诸如"接近时用轻拳连打封死对手，再加以摔投"此等会令人愤怒的无赖技，确实是相当有效，并且可能开发出类似的许多技巧。但一般情况下这种战法不会持续很长时间，因为多数对手会表示强烈抗议或蔑视，或者水平相近的对手也会以这招来对付你，如遇上真正更强的人，他吃过一两次亏就绝不会再给你这种机会。因此这条路终究是旁门左道，应尽早回头才对，但也并非白走一趟，至少经验值一定又增加不少。然后大致就可以进入……

达人阶段

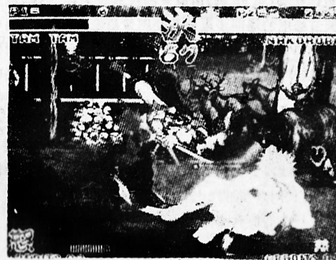
到达这种水平的人，凭借他大量的实战经验基本对一切情况都能应付自如，熟知各种必杀技，普通技的性能及各个角色的攻防力、移动速度、耐久力……已不会无意义地出招或起跳，懂得使用假动作来迷惑对手，并开始追求格斗的美感，使用各种动作漂亮且杀伤力强的连续技。但即使如此，也并未达到最高境界。

真·达人阶段

进入这个阶段的人，首先具备"达人"的所有素质，但他更注重"知己知彼，百战不殆"的古训并善于试探对手。基本上即使与一个陌生人作战，也能在一个ROUND内了解对手的水平和习惯从而采取相应的方案。这种水平的人物在作战中既不刻意使用究极的华丽连续技，也不刻意回避一些不太好看的招术；无论复杂的必杀技或者简单的普通技都能在最恰当的时间击出；只要对方露出一点破绽，立即运用连续技将其致于死地而自己即使不主动出击，也绝不陷于被动，能够后发制人。他不会去专门追求潇洒漂亮，但出手便有一种自然之美。只有达到这种程度，才可以算是真的"到了家"。

后记：完成了上面的稿子，重读一遍，发现里面有些东西好像在哪儿读到过，也许是武侠小说，也许是什么棋类指导书。不过也不奇怪，因为博奕、竞技及任何对抗性的项目，某些方面的道理都必然是相通的。而现实生活中若能了解这一道理并付出相应努力，定能使你和成为"街霸"高手一样，成为一名受人尊敬和羡慕的强者。以上是笔者一己之见，多少会有点失误之处或让人觉得有些泛泛，不必认真，仅供参考吧。

责任编辑：KING



世嘉五代全面改造

文/特工黄

世嘉五代游戏机的输出制式和美、日版所造成的差别想必玩友们都已经有所认识，而且都很希望能充分发挥出自己的MD的优越性能。下面特工黄就向大家介绍将世嘉机改造成多制式，美、日版兼容的"SUPER MD"的方法。所花成本仅为四个小型拨动开关，一、两元钱就可搞定。

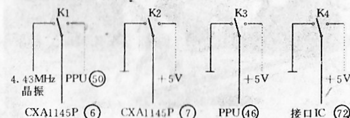
由于MD的主板类型已不下十余种，笔者只能以一种拥有量较大的MD原装机为例来说明改造过程，其余兼容机只能靠读者举一反三来改造了。

MD所用的PAL/NTSC双制式彩色编码IC为SONY的CXA1145P，它一般在主板的左上方散热片附近，它的主要引脚功能如图①。

图①

原装机主板的CD接口端子左下方通常有JP1~JP4几组跳线，应注意不同日期出品的主板跳线编号和位置可能不同。组装机有的也有这几组跳线，但位置和编号各不相同。也有的省去了跳线点，只能自己寻找并用小刀和细导线来制造这些跳线点。

以采用两片大规模片状IC的MD原装机主板为例，在游戏卡插座下方靠左边的片状IC是PPU(图像处理器)，靠右边的片状IC是接口IC。接口IC的第72脚是美、日版选择脚，接+5V时(JP1断开，JP2接上)为美版，接地(JP1接上，JP2断开)为日版；CXA1145P第7脚为制式选择脚，接+5V时N制编码，接地时为P制编码；PPU的第46脚为场频选择脚，接+5V时(JP3断开，JP4接上)场频为60HZ，接地时(JP3接上，JP4断开)场频为50HZ；CXA1145P的5，6脚之间通常接4.43MHZ晶振以提供PAL制编码所需的彩色副载波，若把6脚与该晶振断开，改接由PPU第50脚提供的3.58MHZ时钟信号，就可得到N制编码所需的彩色副载波。



找到以上各处跳线点后，把这些点断开。如图②所示把各点分别焊到K1~K4四个小型拨动开关上，这些小开关可用烙铁和细铁线固定在机器底壳的最左侧，使拨动开关微微露出机壳，这样在装好机器后也能方便调节。

现在你可以试一试"SUPER MD"的机能了，找一台P/N兼容多制式彩电来监视效果。由于未对射频头进行改造，故N制的RF输出可能不正常，下面都以AV输出为例。如图②，把K1、K2、K3都拨到左方，输出就是你所熟悉的标准PAL制信号。若无彩色，一般是4.43晶振频率偏差引起，在晶振上串或并30P左右电容就可解决。把K1、K2、K3都拨到右方，就能输出标准NTSC 3.58电视信号。用K4来选择美、日版工作方式，使MD的兼容性大大提高。今后不管美版和日版世嘉如何分家，"SUPER MD"都能左右逢源。

用K1，K2，K3还能组合出几种非标准电视制式，如NTSC 4.43(K1拨左，K2、K3拨右)和PAL60(K1、K2拨左，K3拨右)它们在多制式彩电上的表现和标准N制几乎无异。若把K1、K3拨右，K2拨左，能得到一种以P制编码输出却被电视误认为是N制而进行处理的"四不象"电视信号。其特点是图像的色彩每隔一行失真一次，变得花花绿绿。这是因为P制编码时彩色进行了"逐行倒相"处理，而N制编码没有(请参见今年第2期拙文《世嘉五代制式探秘》)。

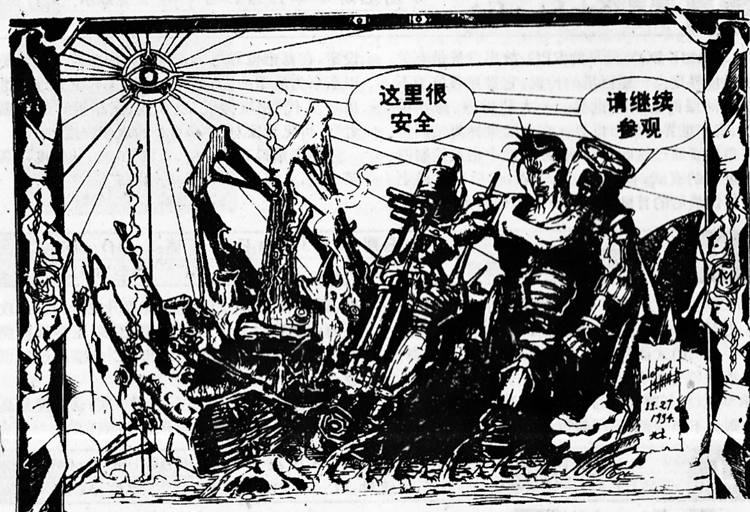
特别值得推荐的是PAL60这种既保留了N制优点又以PAL制方式输出的特殊制式，它使得在国产PAL制彩电上也能获得与N制相同的效果。而且它的改造也极为简单，对于不想对MD大动干戈又准备把自己的PAL制彩电"奉献"给MD的玩友，只需把MD的PPU场频选择脚(第46脚)由原来的接地改为接+5V，然后先调节彩电的场同步电位器使图像稳定，再调节场幅电位器使图像满屏，有条件再微调行中心和场中心使图像居中，这样就能享受到和MD N制输出，N制彩电接收几乎完全一样的效果了。

想改造的玩友最好能有一定无线电知识或请朋友帮忙。若有疑难或其它心得请写下来寄给"龙哥热线"或与特工黄单线联系。至于特工黄的通讯地址，在95年第四期中使用"调查"即得。

祝玩友们都有一部"SUPER MD"！

责编：PINSER

电子游戏节目十年



四 1989 三强鼎立(下)

文 小楠

1989年MD的登场，不啻是继PC—E后对红白机的又一记沉重打击。但是当年MD在十佳节目中仅占一席；GB一席；FC节目也并不好过，只得两席；而PC—E越发嚣张，在"十佳"中竟占了六个名额，可见当年PC—E如日中天的气势。这一年的十佳游戏中，动作类2部；RPG4部；射击、模拟、体育、桌上类各1部。固然可以解释为PC—E正在当红而吸引玩家，也表明了MD与FC没有多少力作推出。

十佳游戏

1 伊苏 I·II

日期：89年12月21日　厂商：Hudson—057
机种 PC—E(CD)　容量：2M　类型：A.RPG

◀因为使用了大容量的CD光盘，画面的美丽是无与伦比的

从个人电脑、红白机移植而来，受到好评的动作RPG，这次运用了CD—ROM的大容量使画面质量大幅提高。收入了第一和第二集的剧情。主人公阿杜尔为了寻找六册伊苏之书而踏上冒险之旅。其实广大国内玩家应该对它并不陌

生,因为伊苏Ⅲ代Ⅳ代在MD和SFC上均有推出。主要的视角与游戏中的移动及战斗方式也一直延续至今。

销售量最高第5位,入围11次;认知度最高第5位,入围11次;平均分8.75点。现已推出第五代。

2 魔界塔士 SA·GA

厂商:日期:89年12月15日 史克威尔—011
机种:GB 容量:1M 类型:RPG

GAME BOY最早的RPG。故事背景是有关位于世界顶点一座巨塔的传说。它贯穿着位于不同空间层面的四个世界——大陆世界、海洋世界、空中世界和都市世界。在大陆世界集结四位主角后要通过这四个层面,并于途中击败控制四个世界的玄武、青龙、白虎、朱雀,然后到达最上层打倒最后的首脑。游戏有着亲切熟悉的世界设定,在都市世界与朱雀作战时的背景环境就是以东京为原型的。此后两年间在GB上又连续推出了2代“秘宝传说”及3代(完结篇)“时空霸者”。可见玩家对SA·GA的欢迎程度。

销售量最高第1位,入围16次;认知度最高第2位,入围18次;平均分8.75点。

3 究极虎

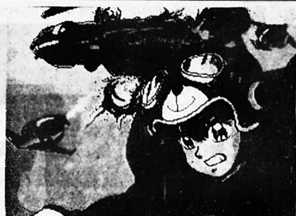
日期:89年3月31日 厂商:TAITO—033
机种:PC—E 容量:2M 类型:STG

著名街机射击节目的移植版。游戏者要操纵武装直升机“战虎”号通过全部共10个纵向版面。自机的武器是普通攻击的机炮和超级爆弹。当消灭特定的敌人时会出现提升威力的宝物,“B”可以增加爆弹数目,“S”提升攻击力。彩色宝物则会不断变色,不同颜色会带来不同的射击效果,重复得到同色的宝物也能提升攻击力。而攻击力由弱到强共有10个阶段之多,正是究极虎最大的特点。之后在MD和FC也推出过移植版。

销售量最高第14位,入围7次;认知度最高第13位,入围3次;平均分8.25点。

4 神奇男孩

日期:89年8月31日 厂商:HUDSON—049
机种:PC—E(CD) 容量: 类型:ACT



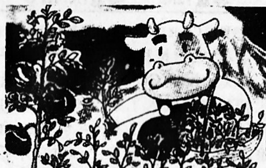
▲又一个CD节目,89年的风流让PC—E占尽

大受欢迎的街机节目移植版,是卡通化的横向卷轴型动作游戏。主角是两位少年勇士里奥和普利拉普拉,在轻松的气氛下一路打击妖魔和怪兽前进。敌人的造型也并不可怕只是让人感到有趣。不同舞台的BGM借用CD优势制作得很有迫近感。全部共14关,也算是较长的动作游戏了。

销售量最高第14位,入围3次;平均分8.25点。至93年登场已是第Ⅳ代,并且同时在PC—CD和MD推出。

5 冒险北海道

日期:89年11月22日 厂商:沙利奥
机种:PC—E 容量:3M 类型:SLG



◀拓荒牛一头可爱的

由于火山爆发毁坏了北海道的周边七岛。游戏主人公——大地君一家人的使命就是把这些被火山灰覆盖的不毛之地重建成绿色家园。但这还不够,必须把制造荒漠的波顿一族全部打倒,才能换来真正的安定与和平。

大地君首先要做的就是清除地面的火山灰。其后根据季节种下作物并防止波顿的破坏。收获后拿到市场去卖掉买来树苗种养,当岛上绿化面积达到70%,该岛的波顿首脑就会向大地君挑战,若胜利便可前往下一座岛。这是一个颇具创意的新鲜游戏。平均分:8.00点。

6 麻雀学园

日期:89年11月17日 厂商:FACE—003
机种:PC—E 容量:4M 类型:TAB

◀强的麻将游戏有很多,不过半都有点销路。

分为“学园战”和“全国战”两种模式。在学园模式中,要击败6位学生和3名教师。然后与最强雀士胁板主子对决;全国模式则要击败支配全国各省县的49名黑暗雀士。旅途中每次作战胜利可以增加持有点数。与七位中首脑交手还能得到特殊道具“黄金牌”,借以同最后的大头目对抗。本节目是有趣的麻雀游戏。

销售量入围1次,第6位;认知度入围1次,排在第13位;平均分8.00点。

7 神剑除魔Ⅱ代

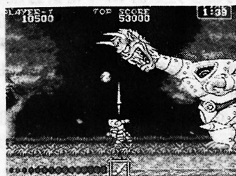
日期:89年2月21日 厂商:ASCII—016
机种:FC 容量:2M 类型:3D—RPG

从电脑版同名游戏移植而来的3D迷宫型RPG作品。主角要组成一支多人的队伍从迷宫第一层一直向上通往第六层,最终目标是打倒恶龙。游戏中可以充分体验迷宫的紧张气氛。系统上与Ⅰ代基本相同,但难度增加。打倒后能得到大量经验值的怪物很少,所以练级殊非易事。本节目还增加了电脑版所没有的村正刀、圣之铠、手里剑等等装备及道具。此后因玩家呼声极高不断在FC、GB、PC及SFC推出续作,至今已达Ⅵ代。

销售量最高第6位,入围5次;认知度最高第3位,入围27次;平均分8.00点。

8 大魔界村

日期:89年8月3日 厂商:SEGA—011
机种:MD 容量:5M 类型:ACT



◀忘记的节目。世嘉迷都不会

CAPCOM街机名作的移植作品。是《魔界村》的续作。以高难度的技巧要求和漂亮的画面而受到玩家青睐。主角阿萨全部共有5部武器,要通过一共5个关卡的魔境。武器的效果威力各不相同,熟练掌握后便可轻松过版。国内的玩家想必对这个节目非常熟悉吧,基本上可以说MD玩家很少有没玩过它的。应该说“大魔界村”在MD诞生之初确实有着不可磨灭的功劳。

销售量最高第10位,入围21次;认知度最高第7位,入围25次;平均分7.75点。

9 棒球联盟Ⅱ

日期:89年8月8日 厂商:HUDSON—048
机种:PC—E 容量:3M 类型:SPG

热门棒球节目第二弹,比起前作在各方面都作了改良。其画面,音响和操作性即使以今天的标准来看也称得上一流水准。加入了全新系统和人物共五个模式、12支球队可选择。可惜国内多数玩家无缘一见。而且运动类在中国远没有在日本吃得开,所以这里不多说了。

销售量入围1次,第14位;认知度入围1次,第19位;平均分7.75点。

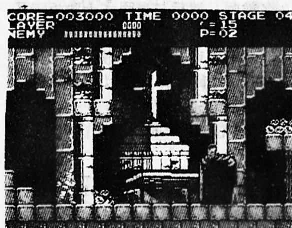
10 妈妈 MOTHER

日期:89年7月27日 厂商:任天堂—067
机种:FC 容量:3M 类型:RPG

丝井重里原作的正统RPG。最多可以组成3人的队伍进行冒险。时间设定1988年,地点美

国。主角是一群求知欲旺盛的少年，为控明近期发生的一系列异常现像而外出旅行。游戏有着近似于动画片的景象及人物设计，整体在轻松幽默的气氛之下进行，行动自由度很高。另外有着一些较特殊的设定，如存贮进度是给爸爸打电话来进行的。虽然本节目在十佳游戏中屈居末席，但当时在日本引起的轰动是十分罕见的。不过尽管大受欢迎，任天堂却时隔五年才于SFC推出其续作，即94年的MOTHER2"基卡的反击"，也许是一种策略吧！

销售量最高第2位，入围15次；认知度最高第2位，入围20次；平均分7.75点。



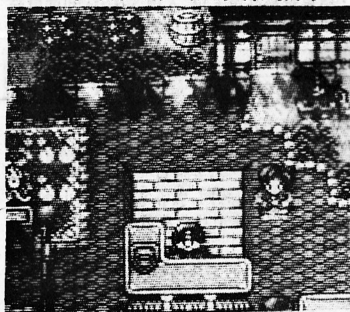
▲值得纪念的《恶魔城》

▲推箱子（仓库番）是智力节目中难得的佳品

▲血腥暴力的北斗神拳已出到七代

最佳游戏及单项奖

1989年最佳游戏金奖被授予：



勇者斗恶龙Ⅱ

全新系统的RPG

这是一部与至今为止的RPG常识迥然不同，具有独特系统的作品。无论如何，取消经验值和水平级别这一点是崭新的。而且登场人物极具个性，戏剧性的情节此起彼伏！对于玩厌了以往RPG的人来说非常过瘾。

不过这部游戏是88年底推出的，而做为89年游戏之王，是不是也说明89年缺乏顶尖作品呢！

部门及单项奖如下：

奖　别	游戏名称	奖　别	游戏名称
剧本奖	任天堂侦探俱乐部(FC)	SLG奖	星际保卫战(PC—E)
BGM奖	妈妈(MOTHER)(FC)	体育奖	正统高尔夫(PC—E)
人物设计奖	踩点大战(Quinty)(FC)	冒险游戏奖	任天堂侦探俱乐部2(FC)
画面奖	大魔界村(MD)	动画奖	大魔界村(MD)
演出奖	镜国传奇(PC—CD)	麻将游戏奖	麻将学园(PC—E)
构思奖	冒险北海道(PC—E)	智力游戏奖	俄罗斯方块(GB)
话题奖	麻将学园(PC—E)	其他游戏奖	桃太郎地铁(PC—E)
畅销奖	超级马里奥3(FC)	RPG奖	最终幻想Ⅱ(FC)
	勇者斗恶龙Ⅲ(FC)	A·RPG奖	伊苏Ⅰ、Ⅱ(PC—CD)
	最佳投手(FC)	射击奖	究极虎(PC—E)

斗技王

文/汪雪峰

类型：A·RPG　　机种：MD

厂商：SEGA　　容量：8M

本节目STORY/ART：荻野真（代表作孔雀王）

很久很久以前，一块美丽而富饶的大陆，六位君主共同维护着世界的和平。在这六个不同的国度中，塔那尔ダナール国王十分信仰平和的宗教，因此他的臣民几乎都是教徒。

一个浩月当空的夜晚，塔那尔的王妃蒂莎娅デザイア在一种诡异魔力的诱惑下，将雕有黑蜘蛛纹章的指环戴在了手上……从此，邪恶降临到整个世界，恐怖和死亡像瘟疫一样开始蔓延。曾有位年青的国王卢菲利亚ルーフェリア国王手持长剑与黑暗势力对抗，但他未能如愿，就被邪教吞没了。

主人公是一位丧失记忆的少年，为了解开自己右手背上那不可思议的烙印之迷，他告别了收养自己的老人莫克ムーク向未知的世界进发了。临行前，老人告诉他在西南的洞窟里有一个盗贼，就是他偷走了老人的宝物—铁剑。

A. 南西の洞窟

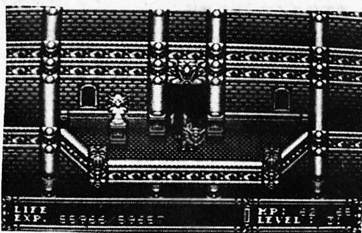
为了找回铁剑，主人公来到了洞窟中，由于此时装备较差，经验值又低，因此要小心蜘蛛的攻击。左边的小洞里有一把小手斧，要得到它，你必须用爆弹炸开被石头砌死的入口。红色铁箱中的药草可使HP值加满，泉水的下方有一枚守卫之戒（防守值＋50VP）。洞的尽头，主人公找到了盗贼，令人气愤的是，这个厚颜无耻之徒怎么也不肯交出铁剑，称要用来对付怪物防身。无奈之下，只好原路返回，谁知原先十分宁静的泉水中，突然杀出了一条半

人半鱼的怪物，对付它，你最好用跳击法，但注意不要落入水中。杀死人鱼怪后，主人公又去见那个盗贼，对方一改先前的态度，很恭敬地献上了铁剑。

B. 卡那苏特ガナソト的历险

刚从洞窟返回的主人公，听说卡那苏特の祠发生了少女失踪的消息后，火速赶到了那儿。（不要忘记在本室中补充的能量）

和爆弹一样，键（钥匙）也是用来开路的，但对于最后一道铁栅门，用"键"可打不开。必须进入右侧的房间，这样不但找到了那把钥匙，而且还从一位矿工那儿得到了失踪者遗失的项链。一不留神，主人公失足跌下了深渊，所幸的是并没有受伤，相反却巧遇上失踪者的父亲，在他的帮助下，你平安地回到了地面。

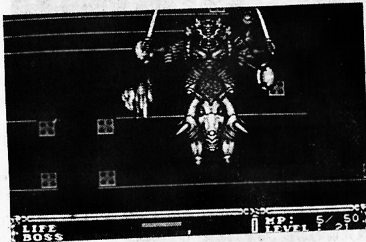


C. 克留多グリュード之塔

听了主人公的述说，莫克老人拿出了一块身份牌。进入高塔后，成群的吸血蝙蝠迎面袭来。对付它们最好使用链子锤。正在第三层讲经的神官科巴ゴバ对主人公的突然光临，感到惶然，很显然对方是冲着自己来的。混乱之中，神官夺路而逃。且不忙追赶，和前排信徒交谈后，你能获得一条力量腰带（攻击力＋10UP）。塔顶，主人公为了救出被拐骗的少女（失踪者）与科巴展开殊死的搏斗，科巴被杀死后，附在他体内的邪神显出原形……紧—情急之下，主人公施展出护身魔法，很快，邪神和它背后的石像一起化为灰烬。

D. 迷路之森

把少女送回家后，莫克将铁剑送给了你。此时若再回卡那苏特の祠一趟，就能从少女父亲处获得一只铁手套。



在迷路の森林中，道路较为复杂，为了不浪费时间，你可按以下路线走，进门后右边入口→开阔地左上端入口→中间上方入口。一直向上走到由卫士把守的隘口。卫士放行后，主人公往前没迈几步，就感觉脚下一沉……落入地穴的你四处寻找出口，最后终于找到了一根藤蔓——站在藤边按↑即可出地穴。森林的深处，主人公发现了一个隐秘的山洞。忽然，一阵地震般的脚步声传来，守洞的卫士惊慌失错的为你让了路。昏暗的洞中，一只巨呆无比的蛙BOSS凶狠地冲了过来。关键时刻，那刚在地穴中找到的银枪派上了用场。

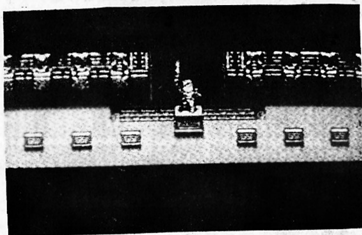
E. 莱亚特ライアード斗技场

迷路之森的冒险结束后，精疲力尽地来到小木屋，不料四名近卫军破门而入，强行将你带到斗技场。成千上万名军民和贵族，挥舞着刻有角斗士名字的金属片，发疯似的呼喊着，仿佛世界已经到了末日。女王蒂莎娅端坐在看台中央，得意地观看着年青角斗士的表演。血腥的斗技场内，主人公接连杀死了五位一流的角斗士。当总决战开始时，他惊呆了，原来对手就是场外偶然相识的少女伊莉亚イリア。很可惜，主人公虽然赢得了最终胜利，但并没有摆脱被囚禁的命运。

深夜，伊莉亚偷偷地打开了牢门，黑暗中主人公找到了一柄斗士之刀，用它击碎了石像后，原本完好的墙壁上出现了一道暗门。地下室的三、五层墙壁后藏有宝物，你可要仔细找一找。最底层的密室：一位奄奄一息的老者断断续续地告诉主人公关于伊莉亚的情况，话说完后老者就死了。这时门外进来一位不速之客。主人公一眼就认出了对方——女王的帮凶克兰国王。一道耀眼的光波闪过，毫无防备的主人公被克兰国王的魔闪光打出了墙外。一时失利并没有使他气馁，相反却彻底地激怒了他……

F. 迪斯塔利亚（デイスタリア斗技场）

费了九牛二虎之力从牢中逃脱的主人公在斗技场入口处与伊莉亚会合了。正当俩人准备结伴同行时，女王蒂莎亚追了上来。她冷笑着举起魔杖，顿时主人公觉得天旋地转，眼前一黑……当他醒来时发现自己躺在冰冷的石板地上，原来在小公主的再三请求下，蒂莎亚决定饶主人公不死，但作为惩罚，他必须同六位魔界杀手进行肉搏。



当最后一个魔界杀手——巨蟹怪倒在主人公的脚下时，落日的余辉已将整个斗技场染成了金黄色。

G. 水晶洞窟

在小公主的陪同下，主人公来到水晶洞窟，刚入洞中，两个飞天小恶魔突然现身，没等你作出反应，小公主的呼救声已是从很远地方传来的了。一路追到山洞的死角处，主人公看见了被水晶封住的小公主。与此同时，一条火龙破墙而出，恶狠狠地扑了上来。急促而猛烈的打击声响过之后，小公主睁开了双眼，她看见主人公正在拭去兵器上的血迹。

H. 剑之祠

在寻找传说之剑的途中，主人公被一扇铁门挡处住了去路，情急之下进入了左侧的房间，结果又碰到了那个盗贼，对方仿佛十分清楚你的处境，只见他不慌不忙掏出一块红宝石，示意这就是开门的钥匙。作为交换条件主人公将一枚刚得到的魔戒给了盗贼。进门后，主人公又在看塔老人的帮助下，顺利的登上金字塔的项层。当石台上的传说之剑被你拔出来时，传说中被剑封住的石妖苏醒了，一场恶战在所难免。

I. 基利奥斯シリオス城

少女伊莉亚仍不知下落，主人公怀着一线希望来到基利奥斯城。城门紧闭，只好四处探察。终于在城外右边的密室中找到了一把钥匙。潜入城内后，热心的主人公帮了厨师一个忙，高兴之余，对方向你透露了关于这座宫殿的秘密，即大殿石柱背面有暗门，直通第二层。关末，魔导师与主人公进行决战时，跳击法＋定身魔法，可使你稳操胜券。

M. 卡萨特カザード城

奇怪的事情发生了，数年前被女王蒂莎娅咒入冥界的卢菲利亚ルーフェリア城又重现在大陆上。为了进入这个神秘的城堡，主人公决定先去卡萨特城寻找冥界之匙。

在被黑暗控制的卡萨特城里，主人公见到了遭囚禁的卡萨特女王。这位昔日的女国主告诉他，若能将金银两颗魔眼一起嵌入石像的脸部，那么黑暗之门就会打开……随着一声巨响，主人公将肋生双翅的BOSS击成碎片，刹那间，半空中出现了许多漂浮的落脚石。用阿修罗之杖点燃四个光明之坛的火焰，能让你很从容地到达关底。魔首领被消灭后，城堡发生了坍塌，最后关头，卡萨特将冥界之匙托付给了你。

N. 卢菲利亚ルーフェリア城

一路上这块地界，一切的一切都变成了灰色。昔日勇士卢菲利亚的出现使主人公获得一件最锋利的兵器：闪光之剑。冥界的出口：你高举着闪光之剑杀死了来自地狱的魔使，从而结束了这段可怕的旅程。

O. 迪斯塔利亚ディスタリア城

和伊莉亚的重逢使主人公欣喜若狂，但他万万没想到……倒地的主角眼睁睁地看着面无表情的伊莉亚向自己射出第二枚星镖。千钧一发之际，小公主挺身而出，挡住了这致命的一击。鲜血使得被魔法控制的伊莉亚清醒过来，这时不远处又传来女王的冷笑声。"杀死她"。主人公心中重复着这三个字。他强忍着伤痛，颤抖着拾起光剑……女王终于倒下了，她临死前告诉主人公。在过去的几十年中，她的意志一直受黑暗魔神所左右。

P. 塔那尔ダナール城

魔王会不会出现？主人公的命运如何？结局又有几种？这些留给玩友们自己去解答。最后补一句：此关中，当主人公和伊莉亚分手再回到以下三处地方你可找到五件很强的装备：南西の洞窟、莱亚特斗技场、迪斯塔利亚城。

责编：KING

'94 杂志评刊结果大曝光

今年杂志第一期（总第6期）刊登了"九四年杂志读者评判表，出乎意外，截止2月28日有700多位热心读者寄回他们的答案，实在令我们一边感激一边手忙脚乱。

心情最紧张的倒不是统计人员，而是小编们，评好的奖励不多，评成最差的扣钱不说，脸面怎么过得去，弄不好还要砸饭碗……

对本刊的处理方式，92%的读者好"收藏"，有一位读者抛掉，一位当二货处理。其余爱好中最大消费是漫画，占70%；应了龙哥"电玩迷一定是漫画迷"的断言，不过……。最喜欢的三种游戏类型依次是RPG（角色扮演类）80.28%，SLG（模拟仿真类）68.21%，ACT（动作类）71%。最佳封面争夺激烈，第五期"最终幻想6"取胜，内文彩页第五期则以41.97%占绝对优势。

读者最喜欢和最不喜欢的栏目，文章是小编们最关心的，也可能是读者最关心的。

读者最喜欢的五个栏目按得票率顺序分别是：游戏新闻眼、秘技天地、世嘉世家、天堂任鸟飞、电刑室手记。

读者最不喜欢的三个栏目依次是：广告（52.44%），二手货市场（23.43%），PC游戏室（20.88%）。对这个结果我们不予评论，读者自然会有分析。

读者最喜欢的五篇文章依次是：三国游戏纵横谈、次世代的冲击、太空战士Ⅵ、电子游戏节目十年、94对战游戏狂潮。

读者最不喜欢的五篇文章依次是：街霸漫画（!），游戏十年一代人，魂斗罗闪电出击，游戏始祖，摇滚旋风。

认为本刊编排方式好和非常好的占80%，不满意的40%；认为杂志价格合适的77.03%，勉强可以的12.99%，二项合计90.22%，有2.55的读者认为"太贵了"；还有6.26%的态度不明。

经过杂志评选，一致同意：

最佳编辑：龙哥

最臭编辑：龙哥

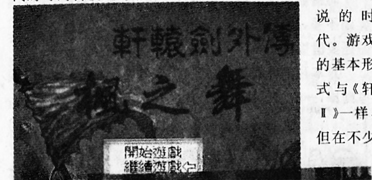
一九九五年二月二十八日

新游戏夜话

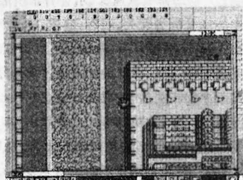
文/软体动物汪寅

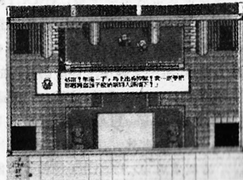
大家好，我是软体动物，我们又见面了。有一个比较奇怪的现象：我的几个朋友(都是软体类的)，最近都变成熊猫了，他们还说我也在向熊猫进化。这是怎么搞的？仔细调查了一下原因。原来是因为近期出了不少新GAME。好GAME大家经常连夜熬战，不小心变成了黑眼圈的熊猫。(太离谱了)为了不让稀有动物绝种，我决定将这些游戏介绍给你们，从而增加熊猫的数量。

为了照顾大多数玩家，我先介绍一下磁碟版的新游戏。令格斗迷们望穿秋水的《三国志—武将争霸Ⅱ》终于登场了。基本配置需386以上机器，2M以上内存，11MB硬盘空间。单从配置要求上就比一代有进步。人物由一代的12人增加到了16人。这主要是一代中没有东吴的武将加入。而二代为了完全体现是三国武将争霸而不是魏蜀武将争霸，加入了孙策，黄盖，甘宁，太史慈。魏国方面，也由张辽替下了曹操，人物的动作及造型比一代更传神。一代的人物选择是用由左至右卷轴画面选择的，感觉总有点象是在玩麻将游戏。二代的人物选择变成了《街霸Ⅱ》式的画面。画面中上方是8×2的人物小肖像，剩下的2/3画面是人物的大肖像，看起来十分过瘾。而且当两边人物都选好后，两人中间会“呼”地打出一个大血点，预示一场血战即将开始了。“统一天下”模式在二代中仍然存在。而且玩家可以从魏，蜀，吴，吕(吕布)四家任选一国去统一天下。统一的过程也不象一代那样一条血路打到底了。玩家必须先在地图模式上(有点像光荣公司的《三国志Ⅲ》调遣好部队，然后再以对打的方式代替战争夺取对方领地。武将出战时不再是单独一人了，可以先派刀斧手，长枪手，弓箭手去抵挡一阵再出马。双人对打可选场地已是对战游戏不可少的环节，《武争Ⅱ》也不例外，共有16个场地可选。熊猫公司对对战游戏的又一创新是加入了存储功能。这对玩动作游戏手指容易酸痛的玩家来说真是一大福音。但是《武争Ⅱ》也不是十全十美的。最大的一个问题是对按键的判断很迟钝。也就是说当你认为自己恰到好处的发了一记“霸王拳”或是其它什么招式后，你操纵的人物却在屏幕上做着其它的动作。这时你为了防御或进攻又发出另一绝技，但你会惊奇地看到你的人物却发出了刚才的招式。结果你将破绽百出，手忙脚乱，被敌人痛打致死。这个现象在386上极为严重。如果能推出三代的话，希望能有改进。《轩辕剑》系列的第三部《轩辕剑外传—枫之舞》已经发行了。需286以上20MB硬盘空间。舞台转移到了战国时代，一个叫蜀桑子的人，研究学说走火入魔。偷了老师鬼谷子的炼妖壶，到处制造妖怪，肆意破坏。玩家扮演墨子的爱徒，尊从师命阻止蜀桑子的行为。在冒险中主角会遇到墨子，鬼谷子，公输班(鲁班)，扁鹊，孙膑，庞涓等众所周知的历史人物以及中国古代的奇门科技“机关人”。玩家将进入一个充满虚幻的传说的时代。游戏的基本形式与《轩Ⅱ》一样，但在不少地方又有所创新。比如主角可将一些小昆虫作为法宝戴在身上。当主角受敌人攻击流血时，法宝会成长。长到一定时间时，就会变成其它的一些宝物。再比如在一般的小战斗中，敌我双方都会加入一些什么红衣大侠，山鬼之类的东西助阵。此外，游戏中还有不少诸如龙骨桥，大蟾蜍等神奇的场景出现。喜爱RPG的朋友可要密切注意，千万别错过《轩辕剑外传—枫之舞》。

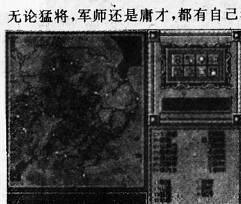


自从《大富翁》游戏引起轰动后，陆续出现了《富甲天下》《爆笑三国志》《求婚365日》等游戏。声称要作中国的CAPCOM的熊猫公司竟然也推出了一款这样的游戏《非洲探险》。游戏可6人同时进行。玩家要扮演吸特乐，十三疑，宫本武藏，拿破输，福尔摩斯，买单娜)(听起来全是名人，看上去全是弱智)到非洲探寻宝藏。游戏开始时，大家都在非洲外围进行自己的经营，赚取别人的钱财，购买粮食，弹药及药品，还要雇几名土著人。当有一定实力了以后，便进入非洲腹地。那里虽然有无穷的宝藏，但也有凶猛的野兽。能否活着出来，就看你自己的道行了。人物均以Q版造型出场。但由于这类游戏是从纸上游戏演变过来的，并且已有不少同类作品，所以《非洲探险》可能不会给玩家带来太大的惊喜。不过喜欢这类游戏的朋友倒不妨找几位同好来一竞高下，也是蛮有趣的。喜欢日本游戏的玩家对《First Queen》系列该不会陌生吧。华艺国际公司最近汉化了《FQ》系列的第4代《波斯战记》并以《魔域传说—波斯战记》为名发行(以下简称《FQ4》)。《FQ4》是一个融合了RPG与SLG的游戏。波斯王塞内尔原来是和平君主。但突然为邪灵附身，疯狂地将百姓变为不死军团，搞得到处家破人亡。某国王艾雷斯决定去刺杀波斯王，但是失败了。在神人相助逃出后，艾雷斯联合其它几个正义的国王向波斯宣战，故事就这么开始了。游戏主要是在地图画面进行军队的调遣。但也要到城市里去买武器，药材和获取一些重要的资料。玩家控制的也不仅仅是国王一人，而是每一支军队。一支军队通常由十几人组成。每一个人的姓名及属性都有详细的报告。而且军队可能由各种种族组成，包括武士，法师，甚至蜗牛。群体作战是该游戏的一大特色，就是说你可以同时控制军队中的每一个人去打击敌人。如果你认为这样太累，也可以将控制权交给电脑，这样你就可以舒服地靠在转椅上观看屏幕上数十个小姆指甲大的战士在忙乱的相互追杀，也是十分好玩的。该游戏移植自PC9801，9801游戏最大特点就是640×480的高解析加上搭配极为出色的16色画面。《FQ4》同样不例外。Q版的人物极其可爱，一举一动非常逼真。场景，物品都刻划的非常细腻。可以说《FQ4》是个不可不玩的好GAME。本人一向对SLG不太感冒，也被《FQ4》逼得险些成为熊猫。角色策略游戏也是深受大家喜爱的游戏，象我们熟悉的《天使帝国》系列，《炎龙骑士团》，以及我下面要介绍的《雄霸天下—三国篇》。三国故事一直是电子游戏最好的题材，RPG的《吞食天地》，SLG的《三国志》，《三国演义》，大富翁式的《爆笑三国志》，《富甲天下》，对战《武将争霸》都是很受欢迎的，光谱资讯继《富甲天下—三国篇》后，又推出了角色策略的《雄霸天下—三国篇》(简称《雄》)。在《雄》中，



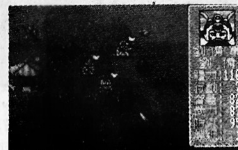


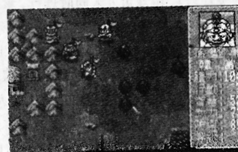
无论猛将，军师还是庸才，都有自己独特的造型，外貌及详实的属性。本游戏最大的特色在于玩家不仅可以以魏、蜀、吴三国中任选一家统一天下，还可以允许三个人同时游戏，这在角色策略 GAME 中好象还是第一次见到。在游戏中武将们并不是一味的杀戳，在战场中还有药铺，兵器铺甚至赌场在等待您的光顾。计谋系统也是该游戏一大特色。每一位武将在行动后都可以试着思考一些计谋。有些人会灵机一动想到美人计，而某些人绞尽脑汁头痛不已也什么都想不到。已有的计谋可以使用和传授，如果您满脑子都是一些没有用的计谋，也可以使用“遗忘”把它们忘掉。《雄》操作起来也很简单，只要一只鼠标即可。如果您一时没有可玩的游戏，不防玩一玩光谱资讯的《雄霸天下－三国篇》。



光碟游戏由于允许无限大的容量，所以无论在图形、声音或是游戏长度上远远超过磁片版游戏。《CYBERIA》是一个极其成功的互动游戏。故事主要叙述在未来世界中，一名类似 007 的人物，与敌人周旋，搏杀。游戏中包括了动作冒险，逻辑推理，模拟驾驶，动作射击等多种游戏形式。游戏中的所有人物，场景，都是由 3D STUDIO 绘制。人物动作细腻逼真，不会有木偶般的感觉。射击模式中的场景极为宏大，峡谷，隧道，村落气势雄伟。《CYBERIA》不仅图像华丽，内容也更具深度和难度，大脑迟钝，手指僵硬，鼠标滞涩的朋友就不要玩了。本人在一口气打过五个射击关后，发现鼠标板已经被汗浸湿了（一点不夸张）。由于该游戏制作的比较严密，本人手头所有的抓图工具都无法将它的画面截取下来，所以无法让大家一睹它的容貌，想了解更多的朋友只好自己去买一片玩了。不过我保证您玩后不会失望。《NOCTROPOLIS》（不会翻译的词）是 EA 公司新近发行的光碟游戏。主人公有一大嗜好就是爱看漫画，尤其爱看一部叫《DARKSHEER》的暴力漫画。有一天他中了该漫画社办的有奖活动的奖。当他摆弄奖品中的银币时，被吸入到漫画世界。而画中世界是个阴暗，险恶，到处是暴力的世界，也是漫画人物 DarkSheer 的世界。主角能否逃出升天，就看游戏者您了。游戏采用 3D STNDIO 与真人影像相结合的手法，并且全程语音。该光盘容量约 3 百多兆，在数据区外，还有十多个 CD 音源音轨，让玩家彻底融入游戏世界中。有 CD－ROM 且喜欢与黑暗抗衡的朋友请勿错过。

好了，主编大人又来催账了。只好介绍到此，我们下次再见。





次世代机战争导致“游戏天堂”终结

游戏业的崩溃？

日 本
山川清弘
石川正树

世嘉、索尼为能领先一步而展开激烈的游戏战争充斥着整个次世代游戏市场。由此而产生的各个软件生产厂商在欧美的混乱倾销使其在海外造成了大量的积压库存。

日本国内的市场也由于 94 年入夏以来 16 位机的冷落而越发严峻，游戏业界的再淘汰是在所难免的。

“Saturn（世嘉土星）第一年的销售目标要从在全世界范围内卖出 200 万台改为在日本国内售出 200 万台。”

这是世嘉企业集团的董事长镰田繁雄充满自信的豪言壮语。“世嘉土星”是装配了 32 位 CPU（中央演算处理装置）的游戏机。

家用电子游戏市场是以任天堂的超级任天堂（SFC）为代表的从 16 位机到 32 位机、64 位机的程式而世代交替。

SFC 在日本普及台数约 1400 万台。围绕着这一巨大的市场，首先，松下电器产业在美国的 3DO 公司的基础上研制出 32 位机 REAL，三洋电机则推出了 TRY。

索尼和索尼一音乐娱乐公司出资各半的索尼一计算机娱乐公司（SCE）推出了 32 位机“游戏站”（Play Station），NEC 的分公司家用电子公司（Home Electronics）推出了“PC－FX”，日本胜利者公司（Victor）在 94 年底推出“土星”的互换机 V－SATURN。

这些 32 位机以真实图像和三维电脑图像高速运转，软件中使用了 500M 软盘容量的 CD－ROM。

世嘉 VS 索尼　竞争的白热化

“土星”和“游戏站”上市以来一直保持着来货即售出的好势头。除了外地店几乎已销售一空，索尼也一样。“土星”是面向玩具商的，它也得到日立家电和东芝、EMI 公司的大力协助。（世嘉·镰田繁雄）

上市前曾抱着半信半疑态度的零售商也对这些新产品如此抢手而感到万分惊异。上市后的大型商店中据称经营“土星”的有 70 家，“游戏站”的有 45 家。首批产品上市后马上就有 90% 被抢购一空。以往任天堂和其他游戏厂家的销售量比率是九比一，而这一年的年底却眨眼间成为了五比五。

然而在年底商战热火朝天之际，制作被行家称为游戏“生命”的软件的各大厂商却突然失去了生气，形势每况愈下。

CAPCOM · KONAMI · 休克

去年 9 月 3 日，日本市面上流传着“CAPCOM 休克”的传言。这是因为在前一天，CAPCOM 的业绩大幅度下降，并且各大软件公司的股市价格也同时暴跌。TECMO、JELECO 也相继衰退。11 月 9 日发布了 KONAMI 欧美分公司的库存积压损失最终赤字 145 亿日元的消息。受此影响，该公司的股票指数也接二连三下跌。

93 年以来日元的急速升值造成了出口预算恶化。此外，制作厂商在估算欧洲市场的需求时也产生了极大的失误，造成当地子公司内压仓货物堆积如山，而终于不值一钱的悲惨境地。

▲ CAPCOM 要休克，《街霸》迷赶紧去叫救护车吧！

更要命的是，游戏机的制造厂商也因为机器的积存压仓而采取优惠让利的措施，买一部主机要随机搭五～六个游戏卡，致使消费者逐渐在观念上形成“游戏卡是白送的东西。”本来应该靠售游戏卡赢利的行业现在却本末倒置了。

国内市场也并不乐观。“94 年夏天的游戏市场情况只相当 93 年的一半。没有轰动一时的作品，32 位机只能守株待兔，等人来买。”（大批发商）

虽然没有象欧美那么严重的价格崩溃，但价格混乱的阴影一直笼罩着软件市场。此外，据称占整个市场 30% 乃至 50% 的二手货市场的扩大也威胁着新作品的销路。

“现在的孩子们越来越聪明了，9000 日元买来的

RPG 游戏很快就能和朋友们一起打穿，而随后就被卖到旧货店去。”

“产品新上市时能卖到 9500 日元，等它降到 4500 日元时，再买来玩也不迟。”（布鲁托商社社长·山崎光春）孩子们像是在做游戏的期货交易。

救世主 CD－ROM

任天堂长期以来一统天下的局面也出现了弊端，主要在于软件的委托生产环节。软件厂商和任天堂缔结了许可权合同，由任天堂对卡带进行委托生产。而软件制造商则根据其生产的数量支付专利税（即版税）。生产的数量则是根据批发商订货的数量而后决定的。但是从卡带的订货到成品的周期大约要三个月。虽然在游戏袭动时没有库存，但到了大量上市时则已错过了销售旺季，因此批发商的订货往往过剩。由于采取现金进货的方式，软件一旦滞销，就只有积压在库了。

“欧美的压仓也属于卡带的问题。”（德中晖久·SEC 副社长）

索尼则是采取对自家的主力商店进行直销的方式。作为 CD－ROM，不到一周时间即可制成。因此一开始先少量生产，一但打响，马上批量供应。因而不存在商品积压的问题。

而且 32 位机的委托生产成本在 1000 日元上下，比任天堂要便宜。“与其一家独霸天下，还是由几家来竞争的好。”（NAMCO 社长中村雅哉）这也是整个游戏业界所期待的。事实上，作为软件的救世主的 32 位机也确实在年底的商战中渐露峥嵘。

3DO、PC－FX 的失落

“3DO 没救了。”内行们异口同声这么断言。94 年 3 月份上市的松下 3DO REAL 到现在在国内外只卖出了不到四十万台就已停滞不前了。次世代机种中除了最具普遍性的音乐 CD、CD－G（图像 Graphic）之外，即便是照片 CD（Photo CD）也是如此。

松下 REAL 虽具备了多媒体终端的特性，但终因软件不足而留下遗憾。“孩子没有想买 3DO 的欲望。但如果是世嘉或索尼，则即使靠攒下压岁钱也要买到手。”（零售店）

松下抱着“看准一个机种就要长期开发是游戏的常识。”这一宗旨，面对 95 年底的商战宣布要开发可将 REAL 升级的 64 位 3DO 产品。消费者对于究竟买哪种机器更好已开始迷茫了。

NEC－HE 公司也在临上市前将最初预定的 12 月 9 日推迟到 12 月 23 日。这明显会失去大量本来要用冬季奖金来购买次世代机的浮动购买阶层。“要完成年内 7 万台的最初发货计划。”（小林淳二董事长代理者）而推迟的原因据称是“同箱中，NEC 个人电脑‘PC 98 系列’的安装说明书出现了问题。”（井口哲也个人产品事业部课长）

结果，到 95 年生存优势便已集中在世嘉和索尼身上了。现在看来，还是世嘉因为先行上市而领先一步。当然，95 年才是决胜的关键。

“拥有 Mega Drive 的人肯定买世嘉‘土星’街机的移植作品，是电玩者必备的。只是面向电玩迷的游戏一般难度较大，对女性和上年纪的人不合适。由于世嘉局限于电玩迷，使索尼终于迎头赶上。”（零售店）

任天堂 64 位机的阴影

“索尼和世嘉大概都能够达到 100 万台，问题是谁先谁后。”（野村综合研究所研究员，栅桥祥纪）。在 95 年底，任天堂将以 3 万日元的价格推出六十四位机“超级 64”。

“上市企业为维持其利润将不得不随 32 位机赠送软件。”（世嘉·镰田氏）这是厂商的打算。而“软件厂商将会依然围绕着任天堂而开展生产。”（批发商），开发的主力集中在 SFC 上，其余的大多会放在次世代机上。

而面向任天堂拥有 200 万软件销售量的爱尼克斯和史克威尔也声称“如某机种普及量能达到 300 万台，就制作 32 位机软件。”

“任天堂不拘一格。有从父母到儿童都能接受的节目，也有面向电玩迷的内容。色彩也很出众。32 位机战争的获胜者，也只不过获得了对任天堂的挑战权而已。”（零售店）

然而任天堂出手后的市场将会如何走向呢？请看下面三种假想的可能和结果。

1 超级 64 位机在 95 年内上市
任天堂的市场占有率居高不下

▲在次世代机的夹击下，大金刚难现昔日辉煌。

至今为止任天堂对于它的消费者，特别是孩子们是值得信赖的。次世代机大战中 SFC 的“超级大金刚”能突破百万销售大关是一个绝好的证明。“超级 64 位机”在软件和主机等正被全方位地投入开发。如果世嘉和索尼继续在 100 万台左右徘徊不前的话，这种“短期连续政权”恐怕将在任天堂的“正宗派政权”面前自行消亡。

作为任天堂取胜法宝之一的，有 95 年春季开始上市出售的 32 位机“VR BOY”〔零售价格主机为 19800 日元，软盘为5000～16000日元〕，它直到95年末一直会吸引着消费者，这是非常重要的。它配有红色的头盔主体式演示。在上市后一年中预计将售出主机 300 万台，软盘 1400 万件。但是在 94 年 11 月份的展示会上评价不高。上市时能否推出极具魅力的立体软件将是关键。

次世代机（32－64 位）发展战略及前景

多媒体度	厂商		机种	希望零售价格	实卖价格	上市日期
高	PIPPIN 邦迪		POWER PLAY	50000 日元/台	——	1994 年后半年
	3DO	松下电器	REAL	FZ－10 开放价格 FZ－1 44800 日元	35000 元以下 38000 元左右	94 年 3 月 20 日
	3DO	三洋电器	TRY	54800 日元	40000 日元以下	94 年 10 月 1 日
	NEC		PC－FX	49800 日元	43000 日元左右	94 年 12 月 23 日
	土星	日本胜利者	V 土星	不进行价格设定	40000 日元左右	94 年 11 月 22 日
	土星	世嘉	世嘉土星	44800 日元	40000 元左右	94 年 11 月 22 日
	索尼		PLAY STATION	39800 日元	基本定价相同	94 年 12 月 3 日
低	任天堂		超级 64（日本名未定）	30000 日元以下	——	95 年末商战

2 “超级 64”推迟
世嘉或是索尼的扩张

▲任天堂的决赛权
◀世嘉索尼——争夺与

“即使主机已开发完成，但由于软件的完成不顺利会使其上市遭到推迟。”（任天堂·山内溥社长）。任天堂曾经有过 SFC 上市推迟约一年半的先例。索尼的一个职员透露：“任天堂正在经历技术革命，将 CG 透视等技术应用于电视 CM 中。64 位机绝对会推迟发售的。”如上市时间推迟至 96 年春以后，则 32 位机就会占绝对优势。世嘉和索尼当中，谁能抢先达到二百万台的普及量，就将成为日本的霸主。艾尼克斯，史克威尔已表明将为其提供软件，而这将使该机种迅速扩张到 500 万台。

3 三大公司陷入胶着状态
游戏业 GAME OVER

世嘉、索尼的势头停滞在一百万台左右，而任天堂 64 位机也终于在二百万台时裹足不前，这是最令人沮丧的情况了。“以 RPG 开发成本来说，如果不能卖出一百万盘就不合算了。”（史克威尔社长，北野哲夫）。所以，史克威尔只销售面向 SFC 的软件。

“次世代的机种加起来，也未必比得过 SFC 的数量。这样一来，即使软件变得便宜了，如果用户的人均购买力保持不变的话，整个市场还是衰退的。”（这是调研中心主任研究员，平川彰美的看法），如果各公司合计不能超过五百万台，海外又有过剩压仓的负担，那么未来就很衰弱的软件制造商将会有进一步全面衰退的可能。“如果主机不能普及，谁（指软件商）也不会参加（制作）的。游戏一旦被认为是没有魅力的，那将是最可怕的事情。”（任天堂董事长，今西纮史）

在任天堂垄断的时代，在各个游戏机制造商之间有一种默认“任天堂和平盛世”的彼此心照不宣的“协调体制”。但是，在市场陷入萧条时期后，各个制造商在欧美以至日本展开了所谓“乱卖大战”。主机销售要依靠搭配游戏节目，致使软件市场完全崩溃。

此外，还有个人电脑厂商也名正言顺地加入游戏的行列。美国的苹果电脑推出了配以 64 位 CPU“POWER－PC”的多媒体 CD－ROM 硬件规格的“PIPPIN”。第一代机“POWER PLAY”将在 95 年下半年由邦迪公司以五万日元左右的价格在美国和日本同时上市。麦金塔个人电脑用的 CD－ROM 虽然无法再生，但很容易移植。邦迪声称“在上市时要配以一百种游戏软件。”（山科诚社长）。如果多媒体个人电脑系列得以普及的话，那么高不成，低不就的 32 位游戏机将处于骑虎难下的境地。

电视游戏中，当游戏者失败时，只要选择 Continue（继续游戏）就有取胜的机会。也只有选择 Continue 才不会 GAME OVER。现今的欧美市场，各软件厂商已不能 Continue 了，很难保证日本厂商不会 GAME OVER。

多媒体终端的可能性预想

销售目标(日本)	主力软件名称	战略	纯游戏度
全世界第一年 100万台	从麦金塔个人电脑软件移植,邦迪本身也要开发几十种节目。	64 位 CD－ROM 机。具有充实的教育、音乐、情报、通信功能。	高
全世界第一年 60万台	CAPCOM《超级街霸Ⅱ X》 光荣《信长的野望·霸王传》	95 年下半年将推出升级为 64 位的互换装置。	
第一年 6 万台	NAMCO《星空之刀》 UIS《朱拉吉克号船》	和 REAL 的机能完全相同,通过玩具批发商直销。	
第一年 50 万台	HUDSON《暴烈格斗》 NEC《卒业Ⅱ FX》	以和"PC 98 系列"兼容为特点,两者互相充实。	
全部土星的一成	世嘉《VR 战士》 世嘉《DAYTONA U.S.A》 世嘉《VR 战士 2》	和世嘉土星功能相同。	
第一年 200 万台		以游戏为龙头,兼有通信,卡拉 OK,录像 CD 接合器的多功能 CD－ROM 机	
至 95 年 3 月末 100 万台	NAMCO《山地赛车》 《斗神传》	虽具有除通信功能和音乐以外 CD 潜在的广泛功能,但表面上是以"纯游戏机"出现。	
未公布	任天堂自制软件几家国内外一流公司软件	舍弃 CD－ROM,准备开发纸价格的卡带,提供廉价软件。	低

能理解"多媒体"的人就是胜者

世嘉企业集团社长　中山隼雄

《超级大金刚》作为 16 位机节目是很不错的。但比起没有 32 位机的美国来,在日本的销路正如事先所预想的不是很好。把它称作电脑图画有些勉强,如果它能满足消费者的需要就没有必要推出 32 位机了。艾尼克斯和史克威尔即使推出再好的 SFC 用软件,也只好象是在一场马力不同的摩托艇赛中去争夺胜负。

今年 3DO 和索尼、世嘉大概共售出一百万台左右了吧,加上软件有六千亿～七千亿日元了。

到 95 年 3 月为止卖出一百万台的话,到明年的某个时候会达到国内二百万台、全世界三百万台的普及量,其后就会顺利地发展壮大下去了。CD－ROM 读盘时间缓慢的这一缺陷,以"土星"那种速度用户是能够容忍的,价格也能被接受。

在家里能不能唱卡拉OK?这是固有观念的问题,如果能从根本上给以接受就没有问题了。也就能理解为什么卡拉 OK 和录像 CD 不能说是多媒体了。话有点扯远了。

市场的波动突然连超级 64 都卖不了五百万台了,并不是因为有人从中捣鬼。储存器容量大就肯定要使用 CD－ROM。游戏由于配备了电脑防盗版装置,特别题材的软件能卖到高价。

土星是以十四、五岁至二十七八岁的人为对象的。服装上的小花边在三～六岁的小孩中是广为普及的。七～十三岁的必然是用一万～一万五千日元的游戏专用机。虽然想把 CD－ROM 降低成本而制成二万五千日元左右的游戏机,但这个理想破灭了。

土星成功与否的关键在于:①制作出适合日本的新软件;②录像 CD 更为普及;③消费意识的转变;④教育软件的动向。以上四点。游戏 CD 的规格统一在目前游戏机双雄争霸的局面下是很困难的。

只有任天堂是游戏衰退时的中流砥柱

任天堂社长　山内溥

一无所知的人声称任天堂从宝座滑落,渐渐消沉。这是完全不懂商业的某些传播媒介的无稽之谈。

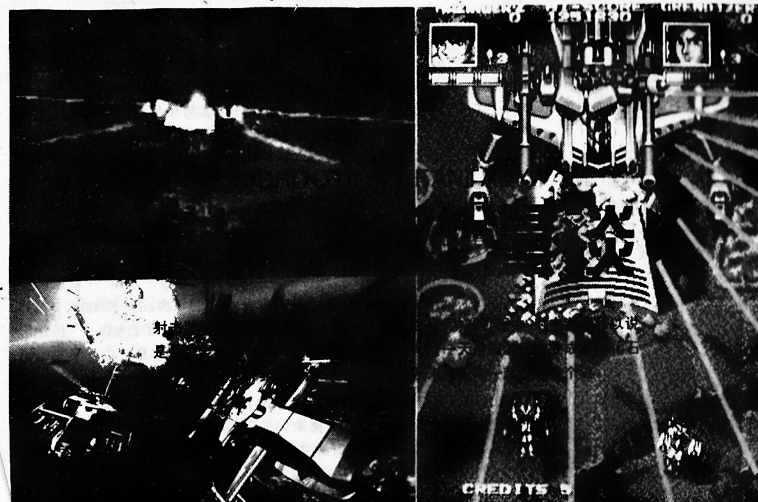
当然不能说 32 位机卖不出去,而以零蛋告终。把营业用游戏移植到家庭中,是以电玩迷为对象的。这样的电玩迷连一百万～二百万也没有。SFC 之所以普及量达一千四百万台,是受到从小孩到大人,包括了妇女在内的广大阶层接受的结果。即使 32 位机也制作儿童的游戏节目,但对眼界高的人来说自然就看不上眼了。

32 位机直线下降,原价打折后的游戏机是卖得越多损失越大。软件也大都滞销。可说是挨了当头一棒,半年之内难以恢复元气。95 年能售出的也就是支撑着整个市场的一部分 SFC 软件了。

《超级大金刚》当初的目标是 94 年内达到 600 万盘的销售量。第一批产品在日、美光售出一百万盘,基本卖完。《超级大金刚》上市时,大概很多用户对 32 位机的软件还抱有某种幻想吧。否则,就会更加畅销了。这一使用 CG 透视技术的软件到 95 年末一直会保持进攻的商战态势。

64 位机也以 95 年底商战为目标。在劣作叠出、市场崩溃之中,少数精锐的软件厂商正联袂坚守市场。理想的年均上市软件数目应为十八种,从开发者的期望来说有时也有三十～四十种。象某些公司那样达到一百～二百种是不可能的。

虽然今后不用 CD－ROM 了,但并不是说只做 MASK ROM(卡带)。使用新的素材也要经过反复研讨的。



射击游戏从诞生到现在已有十余年了,论年龄也算得上 TVG 界的老大哥。那么什么叫射击游戏呢?谁也没下过定义。粗论之,大约是"操纵飞行器发射子弹打击敌人的游戏"罢。那么有人不禁要问《魂斗罗》、《古巴英雄》算不算射击游戏呢?本文暂先不算,以缩小讨论范围。可是《特殊部队》算不算呢?唉,虽不是飞行器,但也算吧。总之这个定义是不太严密的。

射击游戏即"SHOOTING GAME"简称 STG,下面我们先回顾一下它的历史。

射击游戏的产生

1978 年,TAITO 公司(很有名吧)制作了第一部 STG《宇宙大作战》,射击游戏头一次在娱乐场所露面,因此立刻受到广泛的欢迎。在国内 ARC 上独霸一方长达数年——相信最老牌的游戏迷都会记得当年的火爆度:比现在的《街霸》有过之而无不及。

为什么人们对 STG 如此热衷呢?首先是因为其带给人以非凡的紧张感、速度感与刺激感,你必须在枪林弹雨中左冲右突、疲于奔命,生存的机会稍纵即逝,紧张得让人透不过气来,最后终于在无奈与不服中壮烈牺牲——以至在牺牲前的最后一刻手还在不断地敲打发射键……。当然在"和平时期"一口气消灭敌人更会使人畅快万分。另一个重要原因是当时 ARC 的 ACT 质量不灵,无出色游戏;于是 STG 稳坐 TVG 的头把交椅。其结果便是各软件厂商蜂涌而上,促进了 STG 的发展。

早期的 STG 其实很简陋,无非是一个炮台,每次打一发炮弹。敌人充其量不过是轮番轰炸而已,后来呢——

射击游戏的发展

头一项发展就是攻击系统—火力的加强:一粒一粒的子弹已经平熄不了人们对敌方大批投弹的怒

出师未捷身先死　　常使玩友泪满襟

火，于是武器提升系统应运而生。国内的同期节目首推《三级火箭》——一个靠把两架炮台对接以加强火力的游戏。但因为对接十分困难，所以一直也没火起来。另一个是《大蜜蜂》；靠打下自己被吸上的炮台来加为双枪；这个游戏曾红极一时。

另一项发展就是保护系统，也就是我们常说的“保险”——这个词后来还被推广到ACT中去了。头一个有保险的游戏大概应是在国内被称为《打老鹰》的游戏：在炮台发射子弹的同时，可以按另一键放出保护光圈，抵消对方的子弹和撞击。放一次保险之后，必须过一段时间才能再用(废话！老放保险还用玩吗。)。

第三项就不是加强我方了：出现了“关底”这一新游戏形式。第一个有关底的STG仍推《打老鹰》。巨大的城堡，给人以压抑感。要打穿城堡的防护屏，再打通隔离带(这两个步骤通常不在一处完成)，同时要躲避小老鹰的攻击，实在不是一件容易的事。但由于这个游戏有保险和关底这两项设计，使其流行了许多年，走红度远超过“蜜蜂兄弟”。

之后就是视觉上的改变了：单纯的星空背景和一成不变的战场使人感觉单调和乏味。于是出现了可以卷轴的STG。第一个卷轴游戏是《铁板阵》，它不但可以卷轴，还有堡垒似的关底，成为近代STG关底之雏形。它还是第一个可以输入密码变为无敌的游戏。如果不借助无敌密技，恐怕玩不过去罢？

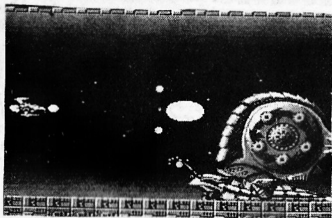
紧接着视觉革新的就是听觉：原来那些单调的发炮及掉炸弹的声音已使人耳朵起茧，于是BGM(Back Ground Music)也就开始出台，早期的很简单，但总比“砰、砰”的炮声强得多了。

早期的STG大致也就如此，玩时也只能是1P或1P、2P轮流上场，双打就谈不上了。总之STG迈出了艰难而又辉煌的第一步，登上了游戏界的大舞台。

发展、发展、再发展

STG经过数年的发展，水平也随之提高，慢慢达到了8位机的高水平阶段了。

从卷轴上来看已全是可以卷轴的了，从《铁板阵》的纵向卷轴发展到了《火凤凰》的上下左右全无限制的一类，如今这类似乎也见不到了；后来KONAMI推出64K BYTE力作《宇宙巡航机》，成为横向卷轴的代表作。横向卷轴的主要目的是突出地面的存在，为地空打击的发展提供了新方向。同时解决了纵向卷轴游戏用横向电视玩画面过宽的问题(把TV立起来是否可以呢？在PLAY STATION上还真出现了此种节目)但是，当代STG的主流仍是纵向卷轴。

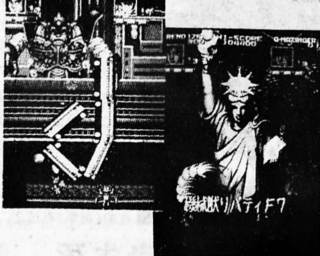


火力加强系统出现了多元化的趋势。一类还是靠组合来完成火力提升。《绝对合体》算得上代表作。一听名字就知道，这类游戏主要靠不断地与一个又一个的副机组合，越变越大来提升火力，花样很多。FC机128K BYTE(1M BIT)的作品《神鹰一号》也算得上力作——但这几年此类发展不吃香了。另一类是靠多品种的武器取胜，代表作是《B计划》。武器数达十余种，这样的发展似乎也进了死胡同，一蹶不振了。最最流行——一直到现在也没变——靠宝物来加强火力。宝物似乎以P字为标准，取POWER之义。火力的加强通常也有三四种枪的变化，只是没有《B计划》那么多就是了；一般也是靠宝物来变枪，值得一提的是《宇宙巡航机》及其续作《沙罗曼蛇》系列。靠点数的不同来提升不同的火力，每一档可加强两次，这不能不说是一项独创，但现在似乎也见不到了。再一种就是《兵蜂》中的铃铛，这是“专用”设计，其它STG似乎从未出现过，难度颇大。

宝物的出现可以说是一大创新，并一直延用至今。试想没有宝物的STG将会是什么样子？

另一种火力加强的方法不靠宝物，靠按住发射键“蓄气”，然后放手来发出一次巨大能量。但是半途不能发枪，因此不太常用。人们往往用“连发键”来代替此法。然而这种设计却没有消亡，时断时续地出现，就象“蓄气”，不知什么时候就会爆发一次。

火力无疑是有了极大的进步，那么“保险”系统发展得如何呢？隔一会儿才能放一次总给人束手束脚之感：不放浪费，要放时没有。于是就被“B”字样的宝物取代，想放可以连续，放完就没了，更踏实。前边提到过的“防护屏系统”由于不适应卷轴的要求被改成了《宇宙巡航机》头上顶的光球，总算满足了卷轴之需要。另外光保护自己不过瘾，于是产生了炸弹和能将整个画面上的敌人一扫而光的无敌光子爆弹等等。



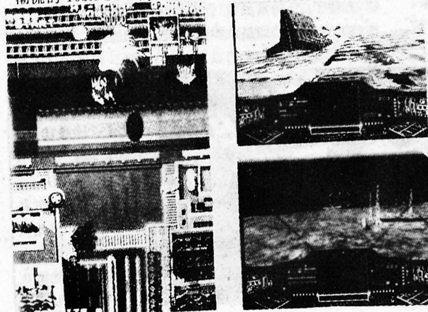
《大蜜蜂》中两机组合后实力是完全一样的，地位也一致，给人以主次不分之感。于是其一经变形，另一个退化，变成了副机。这是一个全新的构想，并日渐壮大起来，成为一股潮流。最初的副机出现在《宇宙巡航机》中，可以说是主机的“影子”，总是沿主机的轨迹移动。发枪也与主机一致，可谓一大创新。另一种类似《FINAL MISSON》(最终任务)中的副机，可以“锁定”。那么什么叫副机呢？唉，品种太多，很难下确切的定义。“除了主机，武器，保险之外的己方。”可否？同时还有可以挡子弹的副机，亦是防护屏系统的再现。

在音乐和画面上，进步也是长足的。《沙罗曼蛇》中的BGM已经非常流畅动听，比光有“嘀嘀哒哒”声的《小蜜蜂》如何？画面上更是超值，艳丽的颜色，丰富的造形亦非昔日可比。出色作品如《异形复活》。在此方面，机能似已发展到了8bit机的顶级水准，毋须置疑，STG已经发展到了一个崭新的高度。

八五、八六年正是国外FC机热火朝天的时候，STG也是TVG界的龙头老大，那么国内情形怎么样呢？一句话——不佳！到那时的街机房去看看，还是《小蜜蜂》、《打老鹰》之流唱主角，拼命挨挤者大有人在。然而STG似乎也不那么占优了，更红火的是象《电梯大战》那样的ACT。

十六位的新纪元

街机在经历了八五、八六STG大后退之后，马上有了起色。倒不是因为新8位游戏的登场，而是代表着最新潮流的16bit STG的到来，将STG一下送上了ARC的“王座”，绝对不可动摇。作品有SNK的《航空骑兵物语》，一个现在用评价MD的水准来看都相当棒的游戏。除了火力升级系统不够发达及音乐较次外，图像、色彩、效果、造形都十分出色。另一大作是《奇幻战争》，是拥有丰富的武器与新式副机的一代精品。《轰炸东京》在街机房中又称“变队形”，是一个以变化副机排列来改变火力和防卫的STG，其构思十分出色。另外其BGM亦达到了一个新高峰。《空中之狼》是一个横版STG，出现了向地面“扔炸弹”的构想，另一个特点是发色数较高。这几个游戏至今还在某些公园的国营游戏厅中阴魂未散呢！



16位机的出现，之后是国内街机厅的泛滥，加上大量出色的STG涌入，出现了89、90、91三年的射击游戏狂潮。(现在已经是对战游戏狂潮了)。

双打已经成为固定模式，然而多数STG只宜单打。双打特别易死，或许高手不屑合作或不易碰上也不一定。

火力提升系统已经成为STG必不可少的要素，想想看，没有此系统会成什么样子(怕只能象《小蜜蜂》吧？)那么我们的飞机勇士究竟有什么精良武器呢？近代STG的武器已经基本分成主、副枪两大类，也就是说发射主枪的同时还有另一种武器发射，其形式和作用往往不同，为了照顾到较早的无副枪作品，这里将一并介绍。最早的STG是单枪，后来是双枪，按这种方向的发展的结果就是直线形的大排炮，《长空斗士》就是较典型的例子；这类武器的特点是既有面积又有火力，但都不强，属于最基本的武器。另一种发展方向是散弹，特点自然是面积大，但这样必然造成威力下降。但人们自有办法：贴近敌人，使散弹的每一股分叉全都击中。这样使威力极大提高，反而超过别种武器，因此这类武器往往是人们最爱使用的。典型代表当属《究极虎》、《鲛！鲛！鲛！》；其火力之威猛已登峰造极，因此反而造成无聊，近期有所降温。再一个方向是集中火力型，人们往往会想到激光；此类武器将攻击力超集中，面积奇小，结果就是无人爱用——宁可使散弹打快一些，靠近一点(虽然有危险)，然而无散枪时就大受欢迎。比较一下《雷电》和《沙罗曼蛇》就会明白。不可不提的一个方向是导弹——此乃高科技之体现。导弹的发展分成威力型与追踪型两大类：威力型的导弹一般走直线，触敌而爆；追踪型的则非常灵活，火力虽不大，但作用不小。在《雷电》、《威虎战机》中不难发现这两种导弹的“弹影”。在初期，象《航空骑兵物语》的导弹只作副枪的小角色，不少人看了不禁问：这么小的飞机哪能装这许多导弹？然而在《空牙》及《雷龙》中分别将两类导弹变为一次可以大量发射的主枪之后，人们反而不说什么了。然后就是人类无尽的想象了：《奇幻战争》卡如其名，其大火柱，椭球光都是奇特之作。《原始岛》的光球、火毬居然可以

反射。《沙罗曼蛇》的导弹可以扫墙缝。《鲛！鲛！鲛！》中满屏的火焰等等许多许多。

火力加强的同时，有人仍感攻击力不爽，打不死"关底"。于是只有狂敲发射键，然而两次发射往往有间隔，不能想多快有多快。《特殊部队》反其道行之，独创"快枪"系统，打多快有多快。甚至规定在短时间内超快速连打，可以使发射键变成自动速射，过足了玩者的"快枪瘾"。

"保险"总体可分"即时有效"型和"延时作用"型。最基本的当属"投雷"，躲入光圈中可保不死，而且威力不小，称得上"进可攻，退可守"；早期的作品往往以此为主，均属延时作用型。但早扔舍不得，晚扔小命不保，往往会有全枪全保险而死之憾。乱扔者以"保险乃身外之物"自我安慰。满屏全爆者已不多见，似乎制作者不愿让玩家有此活路，只有《野马战机》之类少量作品保留此类设计。其实保险远不止这几种，早在《航空骑兵物语》就有极为漂亮的"五彩火焰"；KONAMI 的《LIGHTING FIGHTER》中有火龙保险，亦堪称佳作；《长空斗士》每架飞机均有不同重样的保险，可谓多多益善。当然保险也有不具攻击力只能保命的，象《空牙》及《长空斗士》中日本的"一日司令"小姐会让时光停止之类。

副机作为 STG 的重要系统，已具有举足轻重的地位。在《奇幻战争》、《轰炸东京》、《R－TYPE》、《特殊部队》、《威虎战机》。等作品中，副机已经成为闯关保命之根本，没有它们已经死定了。一类副机成为"防护屏系统"的延续，以自我牺牲的方式来保护主机，例如《1943》、《大旋风》；或者干脆就不怕打，接触敌人还能把它们"烫死"，如《奇幻战争》、《威虎战机》、《原始岛》。一类副机是火力的发射处，有些已经是主要火力发射处，要是副机"掉了"，几乎必死无疑。从副机的运动状态来看，有的副机固定在主机两侧，有的副机围绕着主机转，还有的是主机的"影子"，不一而足。

以上几点全是图像上的 16bit 效果，确实是超群吧！那么 BGM 的发展又如何呢？第一点区别就是人语效果，由于 PCM 音源的采用，使人语效果成为一件比较可行的事。代表作《空牙》中的"Vapor Trail"、"Take off"、"Now for the kill"之类英文清晰可辨。近期作品《威虎战机》中亦有出色的人语，连 SF Ⅱ 中的 RYU 也客串大呼"SHOOT－RYU－KEN"，让人大吃一惊。其次是高品质的 BGM。《空牙》的第一版 BGM，《究极》的终局曲都是让人"过耳不忘"的名作。然而为什么人们往往津津乐道于 RPG 的 BGM（如《DQ Ⅴ》）而未有什么人大谈 STG 的呢？《DQ Ⅴ》用的是交响乐，可以制造宏大效果。STG 是高速度的作品，用交响乐成什么样子？（穿着燕尾服参加拳击赛？）因此不能闻名遐迩，还是十分遗憾的。

总而言之，近代 STG 的丰富多彩与 CPU 的处理能力是分不开的。从图象上要求有较多的发色数，大量的活动块以及多重卷轴才能做出色彩鲜艳，图象复杂多变、背景纵深有层次的效果；从发声上看亦要求有多路的 FM、PCM 音源才能作出优美动听的音乐、有威慑力的打击及爆炸声响和清晰的人语效果。如果不用 16 位，双 16 位甚至 32 位 CPU 及专门芯片，怎么能够实现呢？

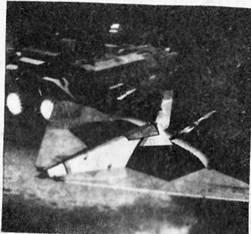
3D 的新构想

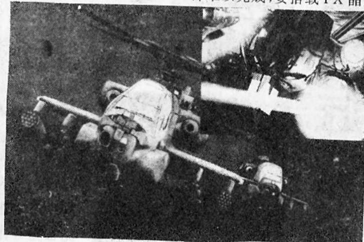
前边提到卷轴模式有横向和纵向，于是 STG 便在这个方向上循规蹈矩地发展。然而制作者突然灵机一动，想到了由外至内的纵深卷轴，这便形成了 3D 射击游戏。

FC 首创 3DSTG 的是《红巾特攻队》，这个节目容量不高，因此也不具很大的吸引力。不过这个崭新的构思还是轰动了一阵子。后来发展成为舱内的模拟战斗，如《捍卫战士》都是 FC 上的 3D 名作。

但是不能不承认 FC 对这样的模式处理起来多少有些勉强，因此没有形成气候，只好到 ARC 上去找出路。首作叫《ズーム909》国内恐怕没有出现过。到了 MD 的时代，3D STG 在家用机上有了出头之日。代表作《太空哈利》系列实为上成之作，其纵深效果相当出色。

然而 MD 的缺陷是不具回转、放缩功能，因此在处理上只好用大量记忆角色不同状态的方法和少量的即时计算来实现，总是有力不从心之感。SFC 的回旋、放缩功能，方便了 3D 的发展（尽管人们对此功能褒贬不一）。名作《STAR FOX》即是此类的代表。其出色的 3D 效果连 65816 都难以完成，要搭载 FX 晶片才行。相信玩过的朋友都不会忘记那逼真的 3D 效果。





由于放缩功能，"马赛克效应"遭到不少非议，因此 3DSTG 在 SFC 上实现亦有一定的困难。因此只得再回街机。玩过街机模拟舱内空战游戏的朋友们应该发现这才代表了 3D STG 的顶极水准。在家用机上我们也期待着次世代的作品早日出台。

可怕的敌人

说了半天都是我们的飞机勇士如何如何威猛，武器、保险、副机多么多么的完善和出色。然而仍有人大呼射击游戏难得要命，声称自己对 STG 一窍不通。这是为什么呢？道高一尺，魔高一丈。看看我们的敌人就知道了。

前边提到的 CPU 功能的提高促成了活动块数目的增长，于是我们就会发现敌方战机、坦克象蝗虫一样大批出现，它们的子弹数也以几何级数疯狂上升。加上一个个极为难打的关底，非无数炮弹、超人的技巧和保险不能过关，因此主角战机的生存率越来越低了。

我们不能不想点办法，设计者也提供了一线生机，这就是所谓的"死角"。即敌方在一段时间内总也打不到的地方。就是这么一点点独特的位置，不知救了多少命！不知者只有自认倒霉了。《空牙》是一个几乎每关都有死角的游戏；《特殊部队》总关底的死角甚至可以造成永远不死。不知《雷电》第一关的死角就要浪费许多保险……发现的第一人堪称"奇才"。

"结局画面"是人人都梦想的终点，然而也是高手的"大敌"。在略早些的 STG 中，只要有本领，能无休止地玩下去，因为可以翻版。现在这些作品大都被街机厅老板调为不可翻版，而近期作品又都设有结局画面，令人"恨之入骨"。这不能不说是一个永远击不败的大敌。

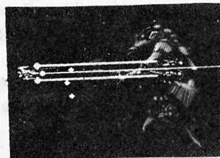
总之敌方的发展总在主角之上，否则射击游戏的魅力就不存在了。

射击游戏的误区

俗话说，人非圣贤，孰能无过？设计者也是人，因此难免犯错误，给 STG 造成误区。下面我们来看看这些误区。

首先是"加速"设计。这在《沙罗曼蛇》和《兵蜂》中最明显，即几乎无限制的加速，结果是很难逃脱机毁人亡的命运。后来就变得相当节制了。

第二点是火力的提升。前边说过，没有此系统就没有 STG 的今天。而制作者被此冲昏头脑，以疯狂地加强火力来引玩家。一方面这一提升总有极限，否则就会造出"浑身带枪，整机布炮"的怪物来，不伦不类了；另一方面火力过分提升，万一半路不幸被击落，几乎不可能重整旗鼓，令人失去信心和兴趣。因此近期作品在这一方面都有所降温，大多只需四、五个"Pow"就能达到最强火力。



第三点是难度的设定。为了对付主角的超级火力，敌方也采用"机海战术，弹海战术"来对抗，有时连处理速度都会变慢。弹密提高的同时是弹速的提高，可翻版的游戏就常用此种设计。有人形容是"你没看见则已，只要看见子弹，就已经死了"。在关底上也是挖空心思地加强，最后的结果就只好在巨大的战车或飞机上装满各种炮台，简直就是怪物。难度应怎么设计呢？众说纷纭。高手抱怨太单调，菜鸟称子弹太快躲不开。到最后就造成了谁也不爱玩的局面，使 STG 成了"孤家寡人"。

笔者认为，STG 的难度应该控制在初玩者经过努力也能见关底、死了也有可能重整旗鼓的程度，就是非常合适的。

另一点是家用机与街机的区别。不少厂家一味号称"完全移植"，"高度移植"之类。其实在 ARC 上即使难度调到顶也有高手能通关，但在家里人们总喜欢将难度选在 EASY，打一遍就不玩了，这无疑是浪费钱。为什么呢？似乎是因为家里缺少一份紧张，总不能做到精神高度集中之故。改进的结果，一种是不同难度有不同结局和关数的设定，如《帝国战机》、《雷鸟》；另一个办法是增加趣味性，让人轻松愉快地过关，《兵蜂》就是一个典范。

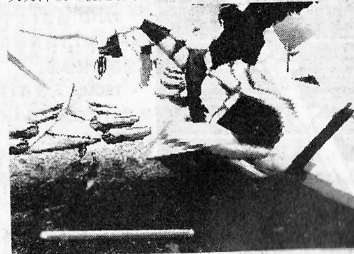
总之，STG 不摆脱上述误区，就无法与 ARC 上的 ACT，家用机的 RPG，SLG 抗衡，不要说金交椅，怕混碗饭吃都有困难。

展望未来

面对 STG 市场的大后退，不景气，玩 STG 的人越来越少了，不少原来的高手亦改行 ACT、RPG，此景实为不妙。

看来，STG 的设计是亟待改进了，不作出大规模的革新，是斗不过对战节目的，更抗不住"SHOOT－RYU－KEN"的疯狂攻击。STG 的未来，究竟在哪里呢？

疯狂的火力提升系统已经走进了死胡同，使 STG 成为"一命有效"的"怪物"。于是近期 STG 已将此系统变为只取得少量 Power 即可达到最强的模式。更大的变化是"火力降级"，就是说最强火力会在用一段时间后变为弱



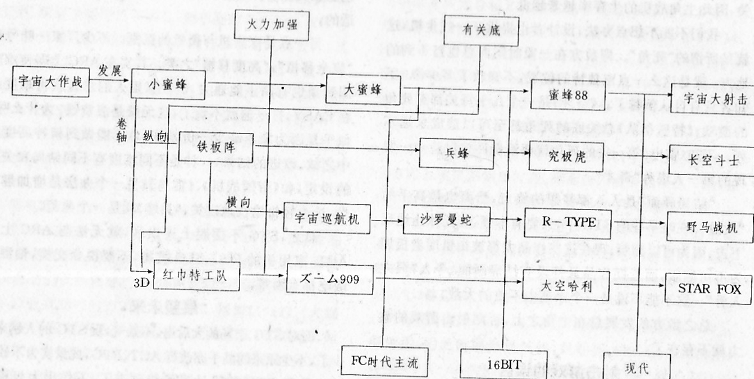
一级威力,使人不断产生进取的欲望。

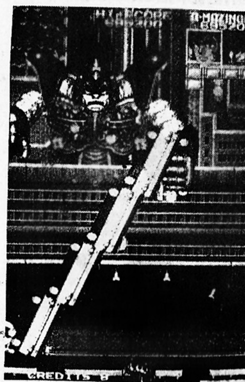
对于对战游戏中的"多角色模式",STG 也加以"消化吸收",用多个主角的选择来代替多种武器的变化。这样不光简化了宝物,更使玩家想试玩一架又一架不同形态与性能的飞机,达到"百玩不厌"。当然,各种飞机实力不要相差太多才好。

为了解决街机优秀游戏移植到家用机上反不受欢迎的问题,厂商想出了另一套从趣味性上吸引玩家的方法。代表作首推 KONAMI 的《Q 版沙罗曼蛇》及其续作《极上Q 版沙罗曼蛇》,其可爱滑稽造形以及玩家熟悉的 KONAMI 名作的主角及音乐让人忍俊不禁。玩起来自然十分起劲,一点也没有玩其它移植作品有气无力的感觉。这一设想重新把玩家拉拢了回来,但是设计起来难度似乎颇大,因此作品不多。

写至此,作者突发奇想:是否可做一个象《街霸》一样的空中对战节目《空霸》。可以选择敌机一对一的对战。可以空中翻滚,俯冲,隐形变幻等。有空中必杀技,连续技,可以搓招,有弱点。有轻打击,重打击,被导弹击中后速度减缓,飞行不稳……

总之,射击游戏就象瓶子里的苍蝇,前途是光明的,但找不到出路。





著名游戏公司及名作介绍

KONAMI:标牌游戏《兵蜂》、《宇宙巡航机》、《沙罗曼蛇》系列;中期作品《LIGHTING FIGHTE》。近期作品《兵蜂Ⅲ》有三重卷轴。

TAITO:首作《太空侵略者》,中期作品《究极虎》、《特殊部队》均是精品,近期作品国内很少见。

TECMO:代表作《联合大作战》很有特色,《捉虫敢死队》长于保险,《雷电》、《雷龙》均是上成之作。

TOAPLAN:似乎专作 STG,姊妹作品《鲛!鲛!鲛!》、《大旋风》、《宇宙达人》相信玩家都不陌生。

SNK:名作《航空骑兵物语》,横版名作《原始岛》长于副机变化和敌方设计。近期在 NEO·GEO 上亦有出色作品。

CAPCOM:似乎长于作 ACT,其实《1943》、《1944》、《1945》即为此厂之作。近期大作《威虎战机》长达 20 余关。

VEDIO SYSTEM:以前似乎只会做《超级排球》这样的游戏,近期由于其《长空斗士》及其续作而一炮打响。

UFL:专长横版 STG,作品有《野马战机》、《钢铁帝国》。

PSIKYO:不太出名,最近作品《彩京》拥有"蓄气枪",其整体风格与《长空斗士》极为类似,但仍不失为佳作。

SETA:《双鹰Ⅱ》将 ACT 的"搓招"之术引入射击之中,堪称匠心独具,不可不玩。

责编 PINSER

对《再论世嘉超任》一文的看法

文/周建拾

我读了贵刊《超任及世嘉五代比较报告》、《超任世嘉之我见》(以下简称《超》)及《再论世嘉超任》(以下简称《再》)三篇文章之后,深有感触。在这里我想结合自己的体会谈谈自己的看法:人类总喜欢将同类的东西进行比较,以分出优劣高下。目前,MD 与 SFC 的比较之说争论很激烈,两派各持己见,据理力争,相持不下。但是比着比着却离开了技术辩论的层面,有一方变"特约"为"特权",以尖酸刻薄口吻对另一方进行冷潮热讽。这并不是好现象。为什么不能心平气和地辩论技术问题,而非要进行意气战呢?我相信两方作者评论世嘉、超任优劣的目的都是出于爱好(或者是偏爱?),而不是收了任天堂或世嘉的日元。我个人认为,在 16BIT 机种的性能比较上(不包括软件)NEO·GEO 最优,其次是 MEGA—CD,再次是 SFC,最后当属 MD 自身。因为 MD 软件的宗旨是让游戏者在家里也能玩到象街机一样刺激的节目,但这显然是不现实和不可实现的。玩友们都清楚在家里玩游戏机的感觉与在街机厅绝对不一样。而 SFC 软件的宗旨是适合家用,所以 SFC 在各项性能设计上就本着适合家用的宗旨,虽然主频稍慢,但在软件中并不明显。总而言之,我觉得 SFC 比 MD 更适合家用。

下面就谈谈我对张弦、叶伟二位先生《再论世嘉超任》一文的一些看法。

一、《再》文引用任天堂老板山内先生的话,以 MD 提早占领市场来证明 MD 比 SFC 优越。如果这种逻辑成立,老子一定比儿子聪明,古代人一定比现代人聪明。按照进化论的观点,儿子要比老子聪明得多。事实也是这样。雅达利 2600 比 FC 提前进入市场,难道 2600 就一定比 FC 先进吗?山内先生的话显然是指世嘉凭其技术优势有可能领先推出新机种。况且,即便世嘉公司整体技术比任天堂强,也不能说明 MD 就一定比 SFC 强。

二、关于 68000 是准 32 位机的问题,按《超》文的观点,大部份 16 位微机处理器,包括 65816 都可以叫着准 32 位机了。当然,从广泛意义上这么叫不能算错,但读者不能因此混淆概念。"16 位的 SFC 总体水平绝超不过准 32 位的 MD 机"这句话本来就不成立,MD、SFC 乃至 NEO·GEO 严格而言都是 16 位机。另外,65816 确是麦金托什公司的微处理器,但用在 SFC 上的特制 CPU 是由 65816 改良而成,仍包括了麦金托什在大苹果系列个人机中优秀的图像处理能力。

三、关于超级任天堂解析度的问题,我觉得《超》、《再》两文的数据都不完全符合实际。经初步检测,MD 在 250 线(水平线)以下,SFC 大部分节目也在这个水平,有个别节目某些画面解像度高达 350～380 线。试想:国内广播电视清晰度也只有 400 线左右(实测数据),影碟上也只有 460 线左右。可见 SFC 的解像度明显高于 MD。

四、《再》文指出 SFC 用于浮点运算的协处理器因"粗糙的马赛克效应"导致"效果反而不好"。并暗示早已开发出协处理器的世嘉公司不屑于将之装在 MD 上。那么后推出的 MEAG—CD 为什么又要采用呢?是"美元多了没处花"还是发现了扩缩机能的重要性呢?再有,3DO、SATURN 等新机种为什么要增加成本,添上这些"效果反面不好"的东西呢?读者想一想,这些问题是不是就明白了?事实上目前已经开发出来的次世代主机许多软件中,只要运用了扩缩机能的画面都有明显的"马赛克效应",甚至包括《再》文作者所推崇的 SATURN。《再》文说 3DO、SATURN 已通过即时计算消除了这些"马赛克效应",有点"视而不见"。3DO 游戏机中卢克驾驶义军战机与帝国 H 翼战斗机格斗时,沙漠和岩石逼近时的画面究竟变成了什么?如果这不是马赛克效应,是否要起个"面砖"效应的名字呢?我们是不是可以认为从原理上讲,扩缩机能是无法避免"马赛克效应"的。超任的扩缩机能在某些软件上,确实颗粒很大,显得很粗糙,但多数用扩缩机能处理的画面只是一闪而过,足以能够让游戏者产生迫近感,况且超任也是第一部有此机能的家用机,难免有些不尽人意。

五、关于 MD 的 3D 节目,均需 68000 即时努力完成,没有协处理器的 CPU 进行浮点运算会是什么效果就可想而知。《SONIC》中奖分版 3D 画面,显然缺乏流畅性。拿 MD 的《F19:空中击落》与 SFC 的《F14:禁飞区》做一比较,MD 显然不够流畅。SFC 该节目上有逼近轰炸岛屿的镜头,MD 无法完成类似内容。当然,赛车类及模拟驾驶类节目虽属 3D 游戏,但处理起来相对容易,连 FC 都能胜任,因此 MD 上有不少赛车节目就不足为奇了。何况,象《太空战士Ⅵ》中驾驶飞空艇漫游世界的感觉,在 MD 中难以找到。

六、《再》文提出:"在 MD 诞生的那会儿,还没有开始流行立体声电视,要立体声 AV 线何用?"由此否定"世嘉设计落后"的结论。那么如果比较 286 和 386,是否可以说:"在286诞生的那会儿,还没有开始流行 WINDOWS……,"并以此否定了286比386的落后呢?按《再》文的逻辑,也可以说:"在蜡烛诞生的那会儿,还没有流行电灯……",这样的逻辑显然是不能成立的。

七、的确，MD上也有现场解说节目，但语音多模糊失真。如《ROBOCOP VS TERMINATOR》中“YOU ARE TERMINATED”、“EXCELLENT”诸语与SFC上不能比，但总体水平两机差不多。再者，关于“交互式人机对话功能”之语，我认为有个概念问题。广义而言：计算机根据用户的指令即时做出反应等待下一步命令都可列入“交互式”范畴。电子游戏本身就是“交互式”的。“人机对话”也不是非指语音型指令互换不可，各种优越的人机界面都可以是“人机对话”式的。《超》文的提法在概念上并未弄错。所以全世界的电脑行家大可不必去录唱片。放唱片和游戏中即时出现的语音概念完全不一样，我想这一差别不用再叙述了吧！

八、在MD同画面发色数的问题上，我认为《超》及《再》两文均不实，最新的MD资料均表明MD及MD2乃至MDGA—CD均是同画面64色，128色之说恐怕是某广告所为吧！至于《再》文中“同显128(?)色或同显256色处于同一级数，究竟有多大差别”之语，更使人不得其解，与该文中所提及的MD与SFC的主频可比之说显然背道而驰，《再》文作者这种只谈绝对，不谈相对的方法，好象不太符合科学、公正之说吧。MD同画面中只显示64色，这是重要缺陷之一，因为连8位的PC—E同画面都可显示128色！

九、关于BG(卷轴力)的比较。《再》文以《闪电出击Ⅱ》某关岩洞中有6层重复的岩壁画面来证明MD有6重卷轴力，那就暴露出《再》文作者基本概念上的不清。对于双层卷轴这个概念，简单的说就是前一层背景上的颜色块对后一层背景必须产生了遮挡，活动块的遮挡不算；或是前一层背景如果没有颜色或用透明的颜色，那么应能通过没有颜色的那一部分看到后一层背景，三层、四层背景亦是同理；而在一层背景上由于卷动速度不同而产生几层甚至十几层的卷动，只能算作一层背景。《再》文中所谓6重卷轴力，只不过是卷动速度不同罢了。这样的不同卷动速度的背景，许多FC游戏中也有，而且的还不只6层。比如《柯拉米二代》中飞行一关就有此种画面。按照《再》文作者的观点，MD及SFC上的《街霸二代》中的地面，岂不要算作十多层背景了吗？实际上，卷轴数MD是2面，PC—E是1面，SFC是2～3面，就连SATURN也只有2～5面。

十、在ACT、STG节目操作性上，SFC速度较慢主要体现在读入游戏资料慢，即卡带插入后，MD比SFC先出画面。游戏过关转换画面时，MD也先出画面。至于游戏中同时出现的人数及操作感，主要是由设计游戏时的处理法和容量来确定，和CPU读取资料的速度只有间接的关系。因此以10M BIT的《FINAL FIGHTER Ⅱ》与16M BIT的《BARE KNUCKLE Ⅱ》相比，本身就是不合理的。何况，MD节目源程序以C语言写成，SFC则由汇编语言直接写成，C语言尽管为开发软件提供了良好的工作环境和用户平台，毕竟多了一道较复杂的编译过程，没有汇编语言快捷直接。因此，在ACT及STG节目上，SFC不逊于MD。至于某些SFC节目制作粗糙，那和设计者有关，在这方面MD绝不逊色。

十一、关于SFC节目数量问题，日版节目有多少我不知道，但美版节目的数量我是知道的。根据任天堂公司1994年10月《THE OFFICAL GAME PAK DIRECTORY：COMPLIMENTS OF NINTENDO POWER》提供的数字，已公布的美版节目共有607个(从数字起头的《7th SAGA》到Z字结尾的《ZOOL：NINJA OF THE "Nth" DIMENSION》。由此可见，《再》文作者提出“到94年12月为止，SFC有400个左右节目”说法与事实出入较大。上述数据，是我对照美版节目单一个一个数的。没有“衍生物”。

十二、对于自己文章中出现的错误，叶、张两先生说是他们故意给读者设的圈套——“阳谋”，并且守株待兔，等着有人上钩，是否有点太文过饰非，太不严肃了。虽然65816是谁开发对讨论MD与SFC主机性能关系不大(世界上真的有将自己公司开发的产品因与某公司有“特殊”关系，而将其“算到它的帐上”的事吗？那么，金庸写的书干脆算到金夫人帐上吧)，但本着对读者负责的态度上，此法太不严肃了。万一不幸玩友中没人能识破二位的“阳谋”，是不是就这样一直“谋”下去了呢？我不知道二位文章中还有没有别的“阳谋”，我和广大读者该相信哪一条呢？是不是二位的MD与SFC的观点也是“阳谋”呢？文章中出现错误或不妥之处本不足为怪，但有了错误却去想一些表面上似乎很堂皇的理由去遮掩，只会欲盖弥彰的。还是古人说得对：知之为知之，不知为不知，是知也。

至于SFC与MD究竟应该选择哪一种，读者还是要自己进行实际地分析比较，挑选自己所喜欢的机种，不可只凭几篇文章来决定取舍，才能保证买到自己中意的机种。

编者按 世嘉、超任性能比较几篇文章发表后，读者纷纷来信。有发表高见的，有指责本刊的。说电玩界本来风平浪静，编辑部非要大搅混水，越辨论他越糊涂了。其实原来是无知，现在是糊涂。由无知到糊涂，应该说是一大进步，搅混水的初衷，是想通过辨论，普及一下游戏机的知识，让读者都能讲出个子丑寅卯，也不枉每月花四块五毛大洋。千万别象阿King，只知道生气时猛揍春丽出气。

有些读者说，专业术语太多，看不懂。答：不看可也。

问到本刊意见。答：糊涂。

这篇文章是关于超任、世嘉性能比较的最后一篇文章。本刊宣布：辨论会到此结束。谢谢。 **责任编辑：无类**

闯关族的家

主持人：仔 龙

五月的鲜花，迎来了闯关族的家的周岁的生日，没有抓周之类的庆典活动，编辑部里静悄悄，莫非是穷搬家的前兆！不管怎么说，闯关族的家一年来的成绩还是喜人的。这可不是穷白话，仅以下三条就能证明，一是来信猛增势不可挡，弄得营长亲自挂帅成立专案组，有组织有计划地一审二审乃至会审各位的供词。二是女闯关族正茁壮成长，俨然是一支战斗力很强的娘子军，闯关族不再是苦行僧矣！也算是对将在北京召开的世界妇女大会的声援吧！三是闯关族的家地盘可能要扩大，办好旧栏目，开辟新栏目，比如用40字左右的一句话评价某一个节目等，希望男女闯关族们多出点子，积极参与，争取把家建得有声有色，热火朝天！

留言簿

PC游戏最头痛的问题就是游戏的键盘操作方法，由于PC机软件的拷贝很方便，但都很少有说明书，面对101键盘，真不知如何下手！——一爆机狂

一日我正看贵刊，爸爸不知什么时候站在我面前。于是不由分说大发雷霆，硬说要将我的什么GAME大本营烧了。爸爸拿着书向火边走去，随意翻了一下。突然，若有所思，继而大呼“好书”，坐在火边研究起来。当看到“海豚历险记”时，竟面带喜色喊道：“儿子！快去，拿你的游戏机来，插上这个卡，我也……！”从此后，爸爸再也不管我玩不玩了，只要求我把成绩拿到全班前10名。——一个从此不再偷偷摸摸的儿子。

贵刊最近两期彩插登了街霸必杀技介绍，要是能将其中的日文译成中文该有多好啊！——长春田晓迪

贵刊的“二手货”简直就是“无手货”。所登信息全是几个月前的来稿，发稿人早已将货脱手了。——广西石磊(编者按：由于二手货来稿太多，积压严重，目前才登完94年9月的来稿，请各位见谅！不过，今年是月刊，速度比94年快得多了，相信不久就会解决积压问题的。)

我是一位年方二八的少女，我要向你们这帮爷们提议：Game集中营怎么一位女孩子都没有，难道你们不愿意吸收“女兵”吗？——北京一卫校女生姚×

我是一个女生。按说电玩本不分男女，可女电玩倍受欺凌。一进游戏厅就引来许多目光。一次，独自一人去游戏厅，刚进门，老板就打量来、打量去，说“女孩也来游戏厅？”我心想，是男是女关你屁事。便加了一句：“你看仔细

大墙画廊

来稿甚多，感谢大家捧场。因版面有限，很多稿件未能刊登，希望落选者能从发表的作品中找出自己的差距，继续努力。请注意：1.一律用黑白稿，2.按规定尺寸作画。——编者

◀英雄对战 平顶山市 苗蔚

了，我是男孩，留长发时髦，懂不懂！”从此，我便剪了短发，出入游戏场所，常与男生一比高低。常有高喊“姑奶奶饶命”者，每当此时，我心中好不自在。妇女能顶半边天！——一位不让须眉的巾帼英雄小T

包打听

Q 龙哥在杂志上说要想得到亲笔回信，就多提批评意见。批评不敢提，只想提点建议。贵杂志封面封底都很漂亮，希望你们能象影视杂志介绍影视明星一样，在目录上介绍一下游戏的名字？——女电玩迷郭燕

A 马上回答你的问题不是因为批评，而是因为电玩迷前的“女”字，LADY FRIST！

期号	封面	封底
创刊号	半熟英雄(SFC)	SATR FOX(SFC)
第二期	未来勇士(SFC)	阿拉丁(MD)
第三期	VR战士(ARC)	动物格斗战(MD—CD)
第四期	孔雀王(PC—E)	新创世纪(MD)
第五期	太空战士Ⅵ(SFC)	紫炎(SFC)
95年第一期	对兽之牙(PC—SCD)	龙争虎斗Ⅰ
第二期	街头霸王	风之大陆(PC—SCD)
第三期	GB对战棒球	龙珠3(SFC)
第四期	西游记	亚尔斯兰战记

求贤榜

★游戏卡坏了，到哪儿去修？——周振华　北京市西钓鱼台122号 100036

★《太空战士Ⅵ》中如何在沙沙镇上从一人手里买下除锈剂开启酒吧中的后门去找加源？在科利顿北方的竞技场中以“いるしずものせいす”为赌时，可以见到影忍，怎么才能得到他？——张嵬　成都八中高97级4班 610081

★《三国志—霸王的大陆》中阿会喃为什么是普通人，怎样使他也有超群智力，武力和体力？——沈炜良　上海金山县食品工业学校财9403班 201500

★《勇者斗恶龙Ⅳ》中第五章如何过？《荆轲新传》山洞的走法？——邹征　辽宁省沈阳市和平区文萃路11—9—361号 110003

排雷专家

刘特　绰号“张三丰”，特长“倚天屠龙记”。——江苏南京鼓楼区颂德里15号601室 210003

丁伟　自称“中原的霸者”，擅长《三国志——中原霸者》《三国志—霸王的大陆》《吞食天地Ⅱ》——上海闸北区闻喜路280弄31号302室 200435

王敏　自称RPG“冥王”，擅长《龙珠》系列，《三国》系列——江苏常州市第一中学高一(2)班 213003

曹晓东　人称“超级魔战士”，擅长“圣火徽章外传”——广西南宁市七星路135—4号广西水产集团公司 530022

封神榜

★FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》，扮刘备，从189年开始(上级水平)，190年11月统一天下。FC《赤影战士》单打半小时爆机，不损一条命。——曹晓东　广西南宁市七星路135—4号广西水产集团公司

★FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》扮袁绍，189年开始，(高难度)，192年10月统一天下。——于勇刚　四川省重庆市维尼纶厂职业培训学校汽修班 631254

★FC《三国志Ⅱ——霸王的大陆》，扮曹操，从189年开始(单人玩，高级水平)，到196年2月统一天下。——刘一冰　重庆市市中区青年路28号 630010

求疵录

主编，你好！我为《电子游戏软件》是否能办下去感到担忧！！我认真阅读了几期，发现刊物错别字、病句期期都有。第2期：P_{14}“被堆烫”叫什么话，是否漏了火堆的“火”字？第3期：P_{15}“BGM：音乐设定(有天)，”什么叫“有天”，请你解释一下，是否应为“有无”？P_{27}“世界重视生机”是否应为“重现”？P_{29}第10行，上文提到杀死了他的师父，到了这里却成了师兄(应为师父)。P_{37}“虽然减一级之后会再减”，以本人经验，减级后不会再减按：(极是)，且后文也有此论点。第4期：P_{16}《石中箭》以我经验应为“剑”字？P_{41}第6行“卡拉木五”是否应为“木王”，第24行“在教学门前”是否为“在教堂门前”。右方第5行“各西走”是否应为“向西走”。倒数17行“这里通往”中间是否漏了“是”。P_{42}第11行“到右止方”是否应为“右上方”，右第2行“就沙失了”是否应为“消失了”？第11行“她有召唤帕加罗城，在王座前找到僧侣莱夏洛”全句不通。P_{16}右“推荐”中，《TOP GUNⅡ》、《梦幻之星Ⅲ》而在前文分别为《TOP GUNⅢ》、《梦幻之星Ⅳ》，此为何故？(按《TOP GUN》只有Ⅱ代，没有Ⅲ代。)P_{23}《怒之铁拳Ⅲ》ZAN的“空手时→→+B”的“月芽技”是否应为“月牙波”，P_{24}的三处“月芽技”是否都应为“月牙波”？P_{41}右倒数第6行“难以行走的泥治”是否应为“泥沼”？P_{42}左倒数6行“找胜仗后”是否应为打胜仗后”？右第1行“告诉勇士从光明宝石换艾丽丝公司”是否应为“以”或“用”？右第11行“入左侧小门找到了魔法师琳达魔法”后面的“魔法”二字何意？第5期：《天使之翼Ⅴ》以本人经验应为SPG而非SLG(按：厂家定为SLG)。第6期：P_{15}“反映”是否为“反应”？孙子兵书知力+10，七星宝剑武力+7(是)，P_{41}“北例地图”是否为“比例”？P_{18}“发着楞”是否为“愣”？P_{32}“好之入谜”是否为“迷”？P_{15}上方的“平均价格(无)”此处是否应为“元”？第6期中以“老D”编辑的《光明与黑暗Ⅳ》出错最多。第7期，P_{20}右第13行“圣火距”是否应为“炬”？P_{27}右倒19行“世喜与超任”是否应为“嘉”？P_{32}第3行“出手意料”是否应为‘出乎意料’”？此外，龙哥办的“秘技天地”中很多秘技重复出现，且有的秘技根本没有任何价值。如第5期《幽游白书外传》见有趣人物法，不知这种秘技作用在哪里？！FP值竟有8格！！倒是提升飞影能力法还有点意思。如果说《幽》FP值为8格是因为飞影提升法的功劳，那《七龙珠Z——武勇烈传》的出现大猩猩法FP值为9格又作为解释？！我们吃饱了撑着，干等5分钟只为了见一只大猩猩，这八成是老D在玩时便秘，5分钟后出来看见的吧！(编者按：魏晗玩友有一点误会，FP是指愚蠢度。因此数值越高，秘技价值越低！)——魏晗　济南市铁一中高一

◀魂斗罗　铜陵市　马嵘

◀超级街霸ⅡX　北京市　赵志鹏

◀对战女杰　兰州市　李景丘

◀巾帼风采　北京市　史迎春

◀“16”人街头霸王　北京市　刘宁

(4)班 250001

(编者按:“求疵录”开办以来,小编们饱受轮番轰炸之苦。现全文刊载魏晗同学的来信,一是家丑外扬(其实是秃子头上的虱子——明摆着的)。二是以此做为勘误表,请大家据以订正,以免贻害无穷。对魏晗同学以及所有热心求疵的读者致深深的谢意。)

龙哥热线

Q ①用磁碟机 COPY 需电池记忆的游戏是否还有记忆功能?②SUPER 32X 提升机能不能用在 MD 一代上?③CD 光盘是否就是 CD 唱碟?——南宁梁毅超

A ①用磁碟机进行存贮。②可以。③CD 包括唱盘、视盘和 GAME 盘。

Q 请介绍一下选购世嘉的知识。——上海黄卫东

A 请参看本刊已登出的文章。

Q ①FC 机能否使用 SFC 卡?②SFC 机能否使用 FC 卡?——上海吴彬

A ①不可以。②需特殊装置。

Q ①超任磁碟机是否 M 值越高,性能越好?②世嘉机的 SUPER 32X 上所使用的软件是卡还是磁片?③这样两套系统 MD Ⅱ + CD—ROM + SUPER 32X 和 SFC+磁碟机+CD—ROM 在性能上是否有很大区别?——杭州孙旋

A ①性能与内存无关。②卡及 CD 盘。③性能当然不一样。

Q 是否所有的卡都能翻录成磁碟?——湖北鲁斌

A 绝大多数可以,但对于 DSP 或 FX 卡则不可。

Q 超任的磁碟机扩大了兆数对磁碟机的功能以及超任有无影响?——重庆罗喻雄

A 无影响。

Q MD《三国志Ⅲ》和《大战略Ⅱ》如何消除电池记忆?——武汉洪伟

A 要消除进度一般要求该节目有“データ”消去一类指令,或存进新进度,这要因卡而异。

Q ①游戏机卡带、CD—ROM 与磁碟机处理速度哪个快些?性能哪个好些?②市场上所售的两用磁碟机到底有哪两种功能?③游戏机用 CD—ROM 与电脑 PC 机 CD—ROM 是否兼容?④SEGA 的次世元机 SATURN(土星)机,预计何时能上市?——长春李男

A ①卡最快。CD 较慢,但内存大,适于存贮较大容量文件。②双用磁碟机即在 SFC 和 MD 主机上都能使用。③不兼容。④SS 已发卖,请参照本杂志的介绍文章。

Q ①街机《豪血寺一族》应有几个键?②“鸟”—安妮的秘杀技(脚技)的出法?——西安南宫逸 A ①应为轻拳、重拳与轻腿、重腿。②按住重脚一会儿放开即可使出。

Q FC《龙珠 Z Ⅰ》要怎样才能通过第一版挡路的巨石?——北京宁鑫

A 要使装备宝物中有空档,再去解谜处挣到龙珠雷达。

Q 杂志中对《街霸Ⅱ》的四天王名字多次出错是否工作过于粗心?——北京王子虞 沈阳钱刚

A 我们是完全按日版元祖称谓写的,即拳王为 M·BISON,西班牙斗士为 BARLOG,泰拳王为 SAGAT,帝王为 VEGA,至于四人名字互换的叫法来自一些早期美版及错版 SFⅡ,并非工作的失误。

玩友俱乐部

*刘 铸 男 19 高中 足球、漫画 成都市双林路五冶宿舍 22 栋 14 号 610066

*王 鹏 男 18 高三 漫画、电脑 上海市交通大学附属中学高三(6)班 200434

*钟栋华 男 23 高中 军事知识、音乐 上海市加定区安亭昌吉路 56×102 室 201805

*张一凡 男 22 大专 音乐、足球 山西省临汾地区工业学校 041000

*胡奕淳 男 17 高中 电子游戏、搏击术 云南省昆明市云南工业大学 650051

*陈 刚 男 19 初中 体育、电子游戏 上海市宝山区刘行乡毅祥陈家宅 54 号 201907

*蒋怡文 男 20 高中 音乐、电玩 上海市古北路 230 弄 7 号 403 室 200051

*强廷博 男 18 高中 音乐、游戏机 苏州彩香一村四区 27 幢 508 室 215000

*耿 旭 男 16 初中 游戏机、漫画书 天津市河北区江都路如东里 4 幢 206 300250

*周 庭 男 17 11 年 电玩、摇滚 四川省都江堰市工农兵街 2 栋 4 号 611830

*周旭权 男 14 初中 游戏机、集邮 湖南省益阳市资江西路群众街 19 号附 7 号 413001

*岳 跃 男 14 初中、三 电玩、无线电 河北省秦皇岛市海港区铁新里 18 栋 14 号 066001

*徐 炯 男 19 大学 电玩、电脑、旅游 复旦大学 9315# 200433

*王 波 男 20 中专 游戏机、音乐 江苏省常州市清潭新村 141 幢乙单元 502 室 213015

*童建庆 男 17 高中 电玩、音乐 上海市卢湾区顺昌路 550 弄 3 号 200025

*王 伟 男 22 高中 电玩、乒乓球 江苏省南京市武定新村 40 幢 308 室 210006

*朱 恩 男 16 技校 电玩、吃零食 沈阳市皇姑区明廉街明廉小区 4—541 110035

*王 飚 男 22 大学本科 PC 游戏、聊天 上海华东理工大学 160#(信箱)经贸英语系 92 级 200237

*王 波 男 22 本科 电玩、逛街 上海复旦大学 9327# 200433

*黄 帆 男 23 本科 旅游、看书 上海市普育东路 101 弄 6 号 401 室 200011

*周嘉斌 男 15 初二 足球、打游戏机 上海市复兴中路 553 弄 19 号甲 200025

*张 俊 男 13 初中 漫画、电玩 四川省内江市号志口铁路中学初九七级一班 641001

*罗 军 男 19 中专 电子游戏、集邮 天津市大港油田矿建公司道桥工程处(一中队) 300280

*黄 寰 男 19 初中 音乐、旅游 上海市闸殷路东费家巷 70 号 200432

*张 睿 男 20 高中 音乐、电玩 黑龙江省哈尔滨市道里区安广街 28# 150016

*卢 钧 男 19 中专 收集电玩资料、专攻 SLG、RPG 上海市嘉定区娄塘镇中大街 18 号 201807

*郑 欣 男 18 高中 音乐、古典文学 天津市天津大学附属中学高二 300072

*郑 斌 男 16 初中 看书、流浪 上海市虹口区通州路 3012 弄 9 号 403 室 200080

*姜淮频 男 16 高一 电玩、音乐 上海市卢湾区打浦路 457 弄 6 号楼 403 室 200023

*黄大勇 男 16 高中 看书、过电 辽宁省沈阳市大东区第一中学高一、六班 110043

*葛 伟 男 16 10 年 游戏机、漫画书 南京市广州路 270 号 210 室 210005

*罗 海 男 15 高一 音乐、电脑知识 湖南省娄底市一中高 96 班 417000

*姜春祥 男 17 高中 游戏机、音乐 天津市大港油田第一中学普高部 300280

*公 冬 男 16 高一 电子游戏、学习 沈阳市皇姑区淮月街二段一里 17~3 110035

*祝晓宁 男 16 中专 游戏机、录像 江苏省南京市商业职工中专学校凤凰西街 148 210029

*杜 磊 男 15 初三 游戏机、看电影 广西南宁市新民路 24 号 530022

*曹 莹 男 17 高中 足球、卡通 上海市徐汇区长桥三村 102 号 401 室 200231

*刘光英 男 11 小学 玩、看书 四川重庆市市中区白象街 1 号 19—2 630011

*王 煜 男 18 大学 组装模型、养鱼 云南工业大学电计系 9409 班 650051

*蒋晓菁 男 18 高中 音乐、看书 上海石油化工总厂梅州新村 147 号 201 室 200540

*罗 焰 男 18 技校 交友、收集 湖北省黄石市石灰窑区田家塝 304 栋 21 号 435001

*王晨阳 男 25 大专 乒乓球、足球 哈尔滨市哈尔滨炼油厂二催化车间 150056

*周 斌 男 18 高中 足球、音乐 上海市徐汇区茶花园 50 号 602 室 200233

*闫 磊 男 16 高中 音乐、游戏机 哈尔滨市南岗区第三中学高一、一班 150001

*李 业 男 13 初二 看漫画、逛街 四川省乐山市牟子坝更生学校初中二(1)班 614000

*葛超岳 男 17 初中 电子游戏、音乐 上海市杨浦区政立路 505 号 501 室 200433

*邸晓辉 男 16 高中 TV GAME、MUSIC 本市海淀区民族学院南路 19 号舞蹈学院 4 号楼 1103 100081

*张小星 男 11 小学 电玩、音乐 长春市朝阳区义和胡同 32 号楼 442 信箱(门)。 130021

*南宫逸 男 16 高中 电玩、体育 西安市第四十四中学高一(3)班 710003

*黄卫东 男 18 技校 电子游戏、音乐 上海市宝山区海滨三村 44/303 室 200940

*霄 宏 男 18 高中 音乐、蓝球 贵阳市云岩区枣山路 87 号 2 单元 15 号 550043

*胡景晖 男 20 大专 音乐、体育 重庆市重庆建筑大学东村 73—1 630045

*任 天 男 15 初三 电玩、书法 北京市西城区设计院北二楼十号 100045

*吴国勇 男 23 大专 打机、漫画 广东省广州市环市东路云鹤南街二巷 5 号 510075

*陈 明 男 15 中学 电子游戏、看

玩 友 俱 乐 部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①	②			邮编		
地址							

- 自 95 年开始,本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼,大家可以物以类聚,相互写信联系。
- 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同 15 号电子游戏软件玩友俱乐部收,100009”
- 凡资料不全或文字暧昧不明,本刊有权删改或拒登,以维护信誉。
- 爱好只可两项,文字要简明,如“登山、音乐、逛街”等

漫画 四川省成都市百果林小区十八中 610072

*宋 武 男 18 高中 军事、麻将 青岛大学旅游系94级(2)班 266071

*孙 波 男 18 高中 游戏机、听音乐 上海市嘉定区华亭镇联三十队 201811

*刘进平 男 15 初中 电子游戏、唱歌 湖南省株洲市田心胜利村15栋7号 412001

*刘 胜 男 18 技校 电子游戏、足球 四川省重庆市江北区唐家沱民建村119号 630026

*王宏庆 男 22 大专 电玩、音乐 哈尔滨市南岗区第二方圆里7号331室 150001

*陈 波 男 17 高中 绘画、电玩 重庆市沙坪坝区劳动路三峡电器总厂 630030

*韩 君 男 16 高中 TV Game、足球 江苏省常州市勤业新村19幢乙单元303室 213000

*程伯骏 男 17 高中 游泳、集邮 江苏省镇江市演军巷58号 212001

*吴立伟 男 17 高中 电子游戏、交友 四川省成都市茶店子东街196号 610036

*许 驰 男 14 初中 音乐、漫画 四川省成都市金牛区前沙湾六幢三门九号 610031

*王 超 男 13 初一 打球、读书 北京市丰台区方庄芳星园三区6号楼7层706室 100078

*倪毓敏 男 24 高中 音乐、摄影 上海市闵行区宾川路200弄121号301室 200240

*佟永利 男 17 技校 游戏机、音乐 上海市宝山区月浦八村146门502室 200941

*郝 彬 男 16 高中 游戏机、读书 陕西省西安市第八十五中学高三·六班 710061

*孙振亚 男 14 初二 音乐、绘画 湖南省湘潭市第一中学367班 411100

*刘 序 男 18 高中 电玩、音乐 四川省成都市大福建营14号二楼附1号 610031

*余 颐 男 12 子弟校 足球、航模 四川省成都市成华区二仙桥西路34商业储运公司 610051

*顾 文 男 17 高中 游戏机、漫画书 北京市翠微路23号院141室 100036

*张 堃 男 16 中专 游戏机、音乐 南京市下关区宝塔桥东街72号4幢2单元1—104 21000

*朱 毅 男 18 高中 电脑、美术 上海市虹口区溧阳路865号 200080

*孙 磊 男 16 中学 台球、电玩 哈尔滨市南岗龙江街31号4号楼6单元3楼3号 150001

*陈 亮 男 16 初中 电脑、GAME 四川成都双林中学(高一·二) 610051

*许石泉 男 15 初三 游戏机、画画 湖北省黄石市第八中学初三(2)班 435000

*颜 扬 男 18 初中 电玩、音乐 朝阳区雅宝路小区13号楼6门302室 100020

*王 鹏 男 17 中专 电玩、音乐 北京市朝阳区东苇路1号人民警察学校94级 100015

*王宁棣 男 16 高中 电脑游戏、漫画 沈阳市和平区北三马路20号 110001

*丁 彧 男 15 高一 电玩、逛街 靖江市高级中学高一(1)班 214500

*萧 骏 男 18 高中 电玩、听音乐 杭州汽轮机厂石桥宿舍9幢314室 310022

*沈小天 男 19 高中 电玩、音乐 上海市华池路铁路新村170号(前门) 200061

*李 涛 男 21 高中·古典交响乐、无线电 皖芜湖市团结三村36幢1单元101室 241000

*尚 克 男 10 小学 电子游戏、画画 北京市朝阳区华严兆里供电局宿舍2号楼2031。 100029

*佟顺民 男 14 初中 电玩、绘画 北京市昌平县鼓楼商场刘玉华 102200

*蒋 昱 男 13 初中 TV Game、登山 江苏省常州市天宁区劳动新村(南)94幢乙单元503室 213001

*刘 锋 男 18 大学 漫画、爆机 湖南省长沙市电力学院943251班 410077

*贯海涛 男 14 初二 玩、学习 黑龙江省大庆市萨尔图区会战大街九巷十七号三门 163001

*张 昊 男 15 初中毕业 游戏机、漫画 安徽省马鞍山市花山村3幢304室 243000

*张 诚 男 17 高中 游戏机、听音乐 江苏省昆山市东门外沿河街41号 215300

*张志勇 男 20 大专 电游、PC机编程 北京一四二信箱二〇七分箱 100854

*杨 宇 男 14 初二 看书、电子游戏 北京市崇文区东花市北角湾27号 100062

*侯 鑫 男 19 大本 PC闯关、软件收集 山东工业大学(机设91班) 250014

*李 敏 男 20 初中 闯关 浙江宁波市演武巷39—1号 315040

*彭 弥 男 13 初中 电玩、看书 四川省重庆市江北区下横街35号 630024

*张 鸿 男 24 高中 看书与电玩、旅游 云南省昆明市大古楼42号 650051

*赵晓天 男 17 高三 摇滚乐、漫画 北京市海淀区双榆树东里15楼3门501 100086

*梁 琨 男 22 大专 PC游戏、逛街 四川省泸州市泸州天然气化学工业公司合成氨厂检修车间 646300

*熊 江 男 18 高中 漫画、运动 四川省万县市二马路盐店巷1# 634000

*孙晓东 男 24 中专 集邮、音乐 浙江省嘉兴市东升西路综合楼1号,7号楼311室 314000

*陈华昌 男 18 大专 足球、音乐 福建宁德地区教师进修学院中文班 352101

*李 隆 男 21 大学 打电游、旅游冒险 辽宁鞍山钢铁学院东院机制94 114044

*陆 涛 男 18 大学 美术、收藏街机币 中国银行荆州支行(可见信封) 434100

*黄 森 男 15 初中 音乐、PC游戏 四川德阳一中初95级4班 618000

*陈 粤 男 14 中学 游戏机、计算机 上海嘉定区迎园新村十坊501室 201800

*陈 浩 男 15 初中 打机、交友 广东省信宜县农业银行陈全祥转陈浩 525300

*陆善斌 男 20 技校 打乒乓、听音乐 上海石化总厂临潮大楼14楼4室 200504

*胡 飞 男 12 小学六年级 电子游戏、看书 重庆市大渡口区马桑溪后街20号 630080

*李春海 男 25 大专 看书、电子 黑龙江哈尔滨哈双路216号 150088

*田 上 男 16 音乐、电玩 济南市历城区四十五中九二级四班 250101

*李 峰 男 17 初中 电子游戏、漫画 沈阳市大东区四德一里一号 110042

*蔡利民 男 18 初中 电玩、摇滚乐 江苏省苏州市齐陆路26—4号 215131

*蔡 宁 男 12 初中二年 电玩、集邮 沈阳市皇姑区四十中学初二五班 110031

*胡一然 男 17 初中 音乐、游戏机 北京市海淀区学院路41号文化局宿舍楼3单元7号 100088

*周应来 男 18 本科 幻想、人生哲理 西安西北工业大学463#信箱 710072

*陈彬杰 男 14 初中 看漫画、电游 湖南省湘潭市财会学校院内 411100

*李昆仑 男 19 大专 电子游戏、武侠小说 四川省成都市四川高等烹饪专科学校18号信箱 610072

*杨 希 男 12 中学 游泳、游戏机 永定路中学初一(3) 100039

*朱 凌 男 15 中学 攻关、看书 北京宣外东河沿8号 100052

*赵 磊 男 13 初中 看书、绘画 四川省重庆市市中区中山四路68号8--3室 630015

*周建兴 男 30 大专 游戏机攻关、新潮家电 桂林杉湖北路2号步步高大厦 541001

*秋 晓 男 11 小学 踢足球、弹琴

北京市九六九信箱37号 100072

*梁晓宾 男 23 大专 TV·GAME、漫画 广西省桂林市中山中路119号 541001

*王晨松 男 18 高中 看书、音乐 天津市南开区东北角三义庙义仓后16号 300090

*杜文博 男 13 初中 看书、游戏机 天津市河东区第七中学初一·三班程林庄道64号 300160

*吴 凯 男 18 高二 足球、游戏机 江苏无锡洛社镇戴周新村6号楼303室 214187

*蒋 哲 男 17 初三 音乐、看书 沈阳市皇姑区三台子134栋22号 110034

*顾园园 男 16 初三 电玩、漫画 江苏省吴县车坊中学初三(5)班 215125

*陈 雷 男 19 大专 GAME、计算机 西安交通大学职教学院计算机401班(西安市兴庆南路5号27信箱) 710048

*林晓榕 男 22 中技 唱歌、玩 福建省福州市广达路90号101房 350005

*胡百恩 男 21 大专 音乐、看足球 广东省广州市海珠区前进路103号401房 510220

*杨 丹 男 20 大专 日本漫画、音乐 常州工业技术学院76#信箱 213002

*宋晓松 男 20 大专 美术、电玩闯关 黑龙江省哈尔滨市道里区友谊路40号4楼3门 150010

*时 钟 男 30. 高中 电子游戏 山东省烟台市芝罘区仁里街40号内2号 264000

*徐 鹏 男 20 技校 电玩、看书 上海市宝山区华浜新村104号507室 200431

*张利东 男 16 初中 音乐、交友 北京朝阳区望京中环南路2号94级一班 100015

*李 祥 男 16 高中 游戏机、看书 上海市虹口区惠民路120弄5号204室 200082

*罗 峰 男 19 职高 电玩、日本漫画 上海长宁区程桥一村34号103室 200335

*叶 骏 男 20 高中 看书、电打 上海市普陀正太山三村24号204室 200061

*张 震 男 20 高中 郊游、看书 上海市虹口区西宝兴路47弄3号404室 200081

*耿 响 男 17 中专 电子游戏、音乐 河南省开封市华堂街4号 475001

*余 超 男 17 高中 交友、电玩 浙江省杭州市花灯巷33号 310004

*李 青 男 17 高中 音乐、体育 西安微波设备厂34号院7—4—504 710043

*刘亚平 男 35 初中 体育、无线电 湖南省郴州市玻璃厂一车间 423000

*王 苹 男 18 高中 漫画书、聊天 北京市东城区安外东河沿2号楼东门407号 100011

*龙 达 男 18 夜大 电子游戏、电影 湖南省财经学院93级夜大信息系电脑会计二班 410079

*董兆立 男 16 高中 计算机、打球 江苏省连云港市东方中学高一(3)班 222042

*文 健 男 18 职高 电脑、逛街 成都市抚琴东路100号(市政府经协办秘书处) 610031

*王宇飞 男 21 中技 闯关 北京市142信箱411分箱11号 100854

*蒋志俊 男 17 初中 电玩、运动 上海市周家嘴路31号 200080

*王南鹏 男 19 大学本科 编写程序、音乐 天津大学计算机系统工程系0628信箱应用2班 300072

*初 弘 男 30 大专 模型制作、旅游 黑龙江省哈尔滨汽轮机责任有限公司计量处 150046

*陈 纯 男 15 大专 美术、音乐 上海市宝山区逸仙路391弄33号202室 200434

*张维华 男 17 高二 音乐、电玩 河北省邯郸市邯山区南大街政法家属院5栋二单元四楼10号 056001

*罗 威 男 13 初中(暂) 电玩、蓝球 北京市朝阳区静安西街六号楼1305室 100028

*刘 刚 男 19 高中 游戏、漫画 贵州省贵阳市花溪区红阳机械厂六车间 550025

*张明翔 男 17 中学(现) 游戏机、吉他 上海市桃浦六村118号107、8室 200333

*许 波 男 16 中专 电子游戏、电脑 武汉市财经职业中专 430031

*王 鑫 男 19 大学 音乐、看书 云南省昆明市云南工业大学机械系工业设计941 650051

*王 熙 男 12 小学 图画、电玩 湖北省武汉市解放大道580号 430013

*张 勇 男 15 初三 电游、看书 湖南省株洲市二中初三(1)班 412000

*吴光磊 男 18 大学 TV GAME、模型 武汉同济医科大学医疗系临床医学专业94级一大班 430030

*范春来 男 17 高中 漫画、游戏机 上海市南汇县周浦镇中大街140弄24号 201318

*梁卫明 男 22 高中 电玩、无线电 湖南怀化市长湾里路7号 418008

*庄小波 男 17 初三 漫画创作、流行歌曲 广东省雷州市第一中学初三(1) 524200

*许 斌 男 19 初中 电玩、武术 苏州市吴县陆慕镇齐陆路26号—4 215131

*周春泓 女 19 高中 音乐、交友 上海市宝山区陈太路307号上海市物资学校932(3) 200436

*李 军 男 23 高中 电玩、足球 成都市建设南支路四号106信箱中心二所 610051

*吉文杰 男 14 初二 游戏机、足球 上海市普陀区曹杨二村275号503室 200062

*朱 明 男 15 高中 集邮、电脑 江苏省南京市秦淮区琵琶小区乌衣里8号401室 210001

*何 浩 男 15 中学 电玩、逛街 重庆市55中初三·二班 630014

*张 廷 男 17 高中 篮球、电玩 北京市石景山区模式口南里2栋49号 100041

*张" 明 男 24 大本 围棋、篆刻 天津医科大学人事处 300070

*吴浩亮 男 15 高中 集邮、逛街 湖北省孝感市经济委员会吴桂森转 432100

*赵成亮 男 17 现就高中 计算机、空拳道 上海市黄浦区389弄48号 200003

*张 磊 男 17 高二 游戏机、动画书 上海石油化工总厂梅州新村162号401室 200540

*王 远 男 18 现高二 PLAY IMB—PC、军事 上海市浦东新区泾东一村20号403室 200135

*陈沧吾 男 22 大专 电玩、文学 上海工业大学土木系921班(108信箱) 200072

*张 浩 男 19 高中 电脑、漫画 江苏省宜兴市宜城镇大同新村2—606 214200

*吴国欣 男 16 高中 游戏、逛街 上海市浦东新区280弄峨山路9号401室 102200

*符 明 男 20 本科 旅游、书法 湖南省长沙市湖南省医药学校教工宿舍206# 410014

*刘 果 男 19 中专 智力类游戏、动作类游戏 四川省广安地区岳池县粮油包装厂 638350

*梁 俊 男 18 高中 集邮、音乐 江苏省常州市清潭六村193幢202室 213015

*石永恒 男 23 高中 音乐、旅游 哈尔滨第三发电厂修缮分场电工班 150024

*曹剑平 男 19 高中 音乐、"砌长城" 江苏省常熟市中山南路铝箔厂宿舍2幢302室 215500

*蓝 鸟 女 15 中技 绘画、电玩 湖南省衡阳市江东区苗圃团结里3—7号 421002

*邵 波 男 19 初中 绘画、漫画 黑龙江省大庆市东风新村第一房管所一队邵景阳转邵波 163311

二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。
2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。
3. 尽量标出所有物品的价格。
4. 只对个人广告，商家恕不刊登。
5. 任何商业行为，恕不刊登。
6. 请寄证件的复印件，否则，丢失责任自负。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

※胡仁东　0554—5679323　安徽省淮南市泉山路三联电子研究所　232038

求购：各类街机使用资料，爆机密码资料，新版程序。转让：趣味游戏机、PC—GAME 3 寸或 5 寸软盘，电玩杂志（港台）。

※李臻　4911888 呼 5766　北京市复兴路沙沟 6 号　100036

转售：任天堂 FC：三国志Ⅱ、吞食天地Ⅱ—诸葛孔明传（附说明书）。任天堂手掌机 GAME BOY 附放大镜及若干卡带。注：因地域关系本人只与本市玩友联系，外埠玩友恕不回信，见谅。

※王辉　8373822　北京 142 信箱 211 分箱 913—2—2　100039

出让：FC 卡：快打全集 4 合 1（九人街霸、热血格斗传说、激龟Ⅰ、快打传说），6 合一（快打Ⅱ、魔法总动员、红绿战士、无赖战士、双蛇城、PC 人），另有 8 合 1、4 合 1 等。MD 卡：大航海时代（附说明书），海豚历险记，梦Ⅲ，世界末日 2 合 1，战斧Ⅲ。

※何丰　8804529　上海市德州路 421 弄 11 号 601 室　200126

转售：SEGA 卡：大战略Ⅰ，忍者Ⅱ，大航海时代，究极麻雀，足球小将。任天堂卡：小叮当，九人街霸 13 合 1。

※刘永　广州市天河体育西路 155 号 603 室　510620

转售：超任：雷电传说，SONIC WINGS（中文长空斗士或四国战机），蝙蝠侠，星球大战，米奇老鼠，阿拉丁神灯，魂斗罗。

※周晓波　9578758　上海嘉定区安亭镇昌吉路 50 号公房 2 号门 604 室　201805

征求：SEGA 卡：光明与黑暗Ⅱ，众神遗产，梦幻模拟战ⅠⅡ，梦幻之星Ⅲ Ⅳ Ⅵ，新创世纪，提督之决断，罗德岛战记，三国志Ⅱ Ⅲ，大航海时代，欧陆战线，苍狼与白鹿。

※关民　河南省焦作市解放区新华北街 2 号院 2 号楼 1 号（单位：河南省焦作市腾飞大厦后餐厅）　454150

转售：原装世嘉机一台（九成新，配双手柄）。世嘉卡：格斗三人组Ⅰ，异形风暴，空牙，四天明王，战斧Ⅱ（机卡同售 1000 元）。

※贾潇　北京崇文区营房西街 2 号楼 2 单元 1—04 号　100061

转售：FC 卡：2 合 1（松鼠大战、花丸忍者，110 元），柯拉米Ⅰ代（60 元），希特勒复活（60 元）。用上述卡换赌神或大战略，优先考虑（可用两盘换一盘）。

※姬国强　6809888—706 或 6856861　沈阳市皇姑区泰山宾馆　110031

转售：SEGA 卡：皇帝的财宝（带盒，日本原装，附日文说明书），梦幻战士Ⅲ，魔界村外传，迅雷行动Ⅱ。交换：同上希望换光明与黑暗Ⅱ或Ⅲ，大航海时代，梦幻模拟战，大魔界村。求购：《GAME 集中营》第一期。

※赵志强　山西省太原市西涧河西街地政宿舍 25 号 2 户　030003

出让：FC 卡：4 合 1（烈火Ⅱ、变形坦克、踢王、捍卫战士，100 元）。世嘉卡：3 合 1（战斧、怒火街头、超级忍Ⅰ，200 元），梦幻模拟战（120 元，或交换）。征求：大战略（150 元）。

※艾长奇　四川省合川市书院街 47 号 1 幢 13 号　631520

转售：FC 卡（侏罗纪公园、飞离航道、新米老鼠三代、黑猫警长，120 元）。SEGA 卡：快打四人组（120 元），圣剑屠龙（80 元），乱世的霸者（100 元），所有卡为九成新。

※杨江江　4486846　南京市宁海路 22 号 210009

求购：MD 卡：饿狼传说 2（交换或代购均可），各种游戏书刊、杂志。转售：MD 卡：铁甲威龙对魔鬼终结者（八成新，130 元），X—MEN（七成新，40 元），武士道（九成新，180 元），DJ 男孩，（六成新，35 元）。

※李鑫　8324096　天津市河西区下瓦房天庆里 6 栋 711　300203

交换、转售：PC 磁盘：风尘三侠之金箭使者（50 元），三国演义（75 元），爆笑出击（40 元），学园麻雀（25 元），快打至尊（30 元），武将争霸（50 元），战斧Ⅰ（20 元），轩辕剑（45 元），乱世伏魔（50 元），SPRIT 扑克二代（10 元），以上游戏均 3 兆以上。

※王珂　7713888　北京劲松三区 312 楼 1302 号　100021

出让：如来神拳，美女综艺，快打至尊，新美女拳Ⅰ、Ⅱ，刺杀希特勒Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ（3D、4D、5D），火爆枪战，沙丘Ⅱ，大地，美少女战记，轩辕剑Ⅱ，魔法门四之星云之谜，风尘三侠，F—117，梦工厂Ⅱ，黑暗王座，封神榜，三国四，炎龙，恐龙世纪（IBM PC）换同级软件。

※徐吉　3240378　上海市虹口区七浦路 124 号　200085

出让：任天堂卡：赌神，三国志Ⅱ—霸王的大陆，四合一（热血物语，热血新纪录，热血曲棍球，热血足球），四合一（成龙Ⅱ代，纽约小子，王子大冒险，外星人），四合一（松鼠大战Ⅱ代，飞龙之拳四代，圣斗士Ⅱ代，鸟人战队）。欲换：吞食天地，格斗三人组，中文麻将。

※杨阳　2565193　北京海淀供电局宿舍 2 号楼 1 门—301　100080

转售：街头霸王游戏机一台（带手柄，电源，枪，200 元左右），FC 卡：三国志—赤壁之战，黄金传说，九人街霸，鳄鱼先生，飞狼，4 合 1，10 合 1，7 合 1（均 60 元）。冲锋枪一个和一盘野狼行动（完好无损，价格 100—150 元之间）。

※李文恺　四川德阳东电中学高九六级一班　618000

转售：任天堂卡：12 合 1（冒险岛三代，松鼠大战，忍者龟，成龙之龙等）价钱便宜；SEGA 卡：2 合 1（雷电传说，空牙），格斗五人组（全新）。另有中华 CEC-I 机及驱动器，九成新，无故障）。

※郑祎男或杨金平　4931728　北京朝阳区亚运村安宛北里 8 号楼 2503 号　100101

转售：世嘉机一台（带两个手柄和电源，650 元），任天堂游戏机一台，4 合 1（街霸五代 20 人，热血格斗传说，花式撞球，大型弹珠台），4 合 1（快打旋风Ⅲ，热血足球，沙滩排球，热血曲棍球，圣斗士星矢，共 450 元）。以上价格均可面议略减。

※许克敏　6831064　上海市彭浦新村 103 号 502 室　200435

转售：FC 卡：四合一（蜘蛛侠，冒险岛Ⅲ，泡泡龙，魔术玛莉），四合一（西游记Ⅱ，玛莉六代，火炮，蝙蝠和闪电侠），四合一（中华大仙，双截龙四代，眼镜蛇指挥官，圣斗士Ⅱ），七合一（怪鸭历险记，华斯比历险，机械战警Ⅲ，双蛇城，米老鼠，公路追逐，魔法宝石），八合一（特殊部队，嘉帝外传，神剑，唐老鸭Ⅱ，未来战士，北斗神拳，洛克战士，花式撞球），一百十九合一（冒险岛，叮襦，金块，雪人，王子外传三代，忍者神龟三代等），王子大冒险，上尉密令。

※张颖　4387315（传呼）　上海市徐汇区龙华路 2381 弄 27 号 102 室　200030

求购：MD：大战略Ⅱ，欧陆战线，光明与黑暗Ⅲ，购买价格从优。

※刘兴科　3442798　福建省福州市仓山区乐群路 4 号（第七干休所内）　350007

转售：九成新世嘉 MD 一台（日本原装，600 元），SEGA 卡：梦幻之星Ⅳ，皇帝的财宝，光明与黑暗Ⅱ、Ⅲ（以上卡均全新），信长野望，超级忍Ⅱ，石中剑，2 合 1（俄罗斯方块，兰博Ⅲ）。卡带价格可以面议。

※周昊源　皖无为中学高二（一）班　238300

转售：正宗日本原装世嘉机，有六个按键的一对手柄（七成新，500—600 元），MD 卡带：SFⅡ'（150 元），武士道（160 元），超级忍Ⅱ（50 元）。上述卡均九成新（武士道几乎没玩过几次）。FC 卡：六合一（龙牙，勇士们，城市猎手，精灵Ⅱ，魔法宝石，亚运会，100 元）。可略减。

※相辛　3045292 找 304 室　北京市宣武自新路 1 号楼 304 室　100052

转售：光明与黑暗，古神封印（180 元），三国Ⅲ与音速小子二合一（280 元），七龙珠武斗版（140 元），忍者武雷和太平记（各 150 元），光明与黑暗Ⅰ（125 元）。求购：世嘉卡：亚克士，苍狼与白鹿，梦幻模拟战ⅠⅡ，大统领，以及其它 RPG 或 A..RPG 精华作品。

※刘凯迪　8842609（传呼）　上海市沈家弄路 309 弄 13 号 404 室　200120

转售：FC 四合一（三国志Ⅰ、太空战士Ⅱ、勇者斗恶龙Ⅲ、吞食天地，附详细说明书）。求购：SEGA 卡 16 人街霸（12 人亦可），三国志Ⅲ，大战略Ⅱ，光明与黑暗Ⅱ及所有优秀的文字卡。

※上官戎雁　223831　山西省阳泉市工业学校　045000

交换：现有二十九合一。欲换：《三国志Ⅱ》—霸王的大陆或者《三国志Ⅰ》。

※张建军　上海市南汇县下沙中学初三（4）班　201317

转售或交换：FC 卡：三合一（相模玛莉三代、梦工场、特种部队二代），四合一

(顽皮狗、三目童子、魂斗罗Ⅲ、烈火一代),六合一(黑猫警长、太空大战、92奥运、世界杯足球、围棋、米老鼠),单坦克,超级玛莉,超时空要塞,火箭车,成龙Ⅰ。SEGA卡:饿狼传说Ⅰ。

※黄钦 2520829 上海市长宁区延安西路1573弄167号 200050

出让:四合一(SD街头快打、银河武士、印第安小子、快乐洋枪,七成新,80元),四合一(SD街头快打、忍者龟Ⅳ、变形坦克、魂斗罗Ⅲ,五成新,60元),柯拉米Ⅰ(九成新,70元)。勇士们(20元)。

※黄忠先 西安市友谊西路91号西安政治学院干休所2—2—302室 710068

求购:超级立体八人足球,鬼屋Ⅲ。转售或交换:SEGA卡:超级忍Ⅲ(150元),阿拉丁神灯(120元),格斗三人组Ⅰ(80元),格斗三人组Ⅲ(200元),大战略Ⅱ(150元),天下统一(带电池,120元),忍者武雷传说(120元),空牙(120元),鲛鲛鲛(40元),二合一(战斧、空中击落,100元)。

※王皓博 4337815 上海市徐汇区永嘉路580弄4号104室 200031

出让:梦幻模拟战(160元),正版12人街头霸王(150元)。征求:米格29,戴维斯网球公开赛或温布尔顿网球公开赛。

※高磊 5843696 武汉市江汉区花楼街笃安里1号 430014

转售:任天堂卡:8合1(街霸五代、快打传说、红色大地、翼人、魂斗罗、唐老鸭、花式撞球、美人鱼),8合1(快打传说、魂斗罗六代1—4关、飞鸟部队1—3关),买一送一。求购:SEGA卡:梦幻之星Ⅳ。新创世纪。

※沈铭 021—2109232 上海市宣化路72弄6号401室 200050

征求:个人电脑一台,最好是386SX或DX,要求配置:4M,100M,双驱,VGA,价格可面议,如有286,需配VGA彩显,3000元左右。

※甘长慧 8839411 上海昌里路340弄27号303室 200126

转售:世嘉:忍者武雷传、银河武者、日落骑士、音速Ⅱ,战斧Ⅲ,鬼屋,最后之忍道Ⅰ,可交换。求购:松下3DO光盘机,基本接受价5000元。CD-ROM光盘游戏:星际大战Ⅲ,天舞三国志。

※林勇 7557679转789 福建福州仓山区岭下里新村2座103 350007

转售:世嘉卡:音速Ⅱ(50元),饿狼传说(80元),街霸Ⅱ(120元),格斗四人组Ⅲ(120元),均为九成新卡。2合1(鲛鲛鲛、麦克杰克逊),2合1(宇宙达人、世界末日),七成新,各40元。各卡均可交换。

※胡海光 3173100—66 上海市浦东大道312号101室 200120

转售:Game Boy原装日本任天堂手掌机一台,附卡超级玛莉四代一盘,全新900元。8位卡2合1(幽游白书外传、七龙珠Ⅳ,全新,200元)。

※王德鹏 天津大学94计算机应用2班0628信箱

求购:FC卡:诸葛孔明传,三国志Ⅰ—霸王的大陆,松鼠大作战Ⅱ。转售:FC卡:鳄鱼邓迪,AV麻将,双截龙Ⅰ,西部牛仔,来信必复!

※翁路蓉 3283041 上海市济南路290号 200021

求购:超级UFO34M超任磁碟机一台。转售新星小教授一台联二个按扭手柄(日产),世嘉卡:龙珠Z—武勇烈传,武士道,街霸Ⅱ代,超级忍Ⅱ。

※刘轶赟 上海市幸福路231弄4号6室 200052

转售:FC卡:8in1(魂斗罗Ⅱ、双截龙Ⅱ、兽王记、忍者龙剑传Ⅱ、霹雳神兵、SD总决战、究极虎、机械战警Ⅰ),2in1(七龙珠Ⅱ、Ⅲ)。交换:用一盘《大战略》换一盘(三国志Ⅰ—中原之霸者)。

※齐殷龙 3245562(公用) 上海市闸北区海宁路997弄16号 200085

出让:忍者猫,双截龙三代,60元一盘。四合一(圣斗士二代、鸟人战队、双截龙四代、上海教父),四合一(SD街头快打,机器猫、卡洛夫、20人街霸),二合一(七龙珠三、四代),四合一(成龙二代、纽约小子、王子大冒险、外星人),各130元)。太空战士说明书和地图(完全攻略版,210元)。

※常安然 北京西城区复兴门外大街白云路西里16号楼406室 100045 转售:任天堂游戏机一部,FC卡《三国志Ⅱ—霸王的大陆),128in1,共300元。

※王大志 7813522 湖北省武汉市首义路266号

转售:四合一(龙之忍者、UZⅡ、究极虎、DJ boy),任天堂原装八位卡(桃太郎、天开眼、七龙珠Z),烈火徽章,圣火列传。超任原装卡:94世界杯,幽游白书ⅠⅡ。PC卡:波斯王子Ⅰ,三国志—燎原,2in1(隋唐争雄记、明教风云,质量无损)。求购:大战略,天舞。

※刘明珂 2059511 北京西城马甸裕中西里31楼808室 100029

出让:任天堂卡:台球(20—25元),四合一(烈火三代、超人、禁毒卫士、印地安那州牛仔,60—70元),希特勒复活(50元)。征求:世嘉卡:鲛鲛鲛,世界末日,中文三国,阿拉丁,银河风暴,梦幻模拟战,轩辕剑ⅠⅡ(均在百元以内,七成新)。

※王岩 北京市朝阳区日坛中学高一(6)班 100022

转售:FC:550合一,四合一(魂Ⅰ、沙罗曼蛇、赤色要塞、绿色兵团),二合一(双截龙Ⅱ、魂Ⅰ),二十九合一:恶魔城Ⅲ、激龟Ⅰ、坦克、新人类等),均50元,兽王记Ⅰ(75元)。SEGA:五合一(世界末日、孔雀王Ⅱ、宇宙达人、地狱火、魔法宝物,130元)。

※杨洋 5821324 沈阳市一八〇中学初三(四) 110026

转售:4合1(霸王终结者、忍者龟三四代、007警戒队、宇宙格斗王),4合1(原始人、纽约大地震、三目神童、天才小厨师)。

※彭墨 北京师范大学励耘1楼1门401 100875

出让:上海教父4合1,赤影战士3合1,顽皮狗2合1,三眼神童4合1,龙牙6合1,双截龙Ⅱ2合1,侏罗纪公园4合1,孤独战士3合1,赌神,街霸40人,热血物语4合1等共20盘,胜天990游戏机1台,欲交换世嘉机一台带游戏卡5盘,转售也可,不单出让。

※许凌 4652073 北京市朝阳区新源西里中街15号楼706室 100027

转售:FC机一台;FC卡:勇士们,三合一(忍者龟Ⅰ、孤独战士、冒险岛Ⅰ),四合一(忍者花丸、脱狱、双截龙Ⅰ、革命英雄),二合一(魂斗罗Ⅰ、双截龙Ⅰ),黄金传说终结篇,九人街霸,二合一(双截龙Ⅱ、成龙之龙),激光手枪一把,十合一枪卡。

《漫画·动画·电子游戏》之五

集结! 漫画游戏

文/XYM 图/W·D

不知不觉,《漫画·动画·电子游戏》已连载至第五回了,按以往的惯例,打开桌边的动画目录及游戏年鉴,寻找这次的话题。掐指一算,用作详细介绍漫画游戏的篇幅,只剩下这个PART了,然而未讲过的标题仍有一大堆在那儿排队。无奈,只能来个馄饨饺子一锅下,这稀里糊涂的一大锅,形成了这篇。

《超时空要塞 MACROSS》

射击游戏没落了!殊不知何以到此境界,但射击游戏与漫画的缘份相比之下,的确是少了一些。

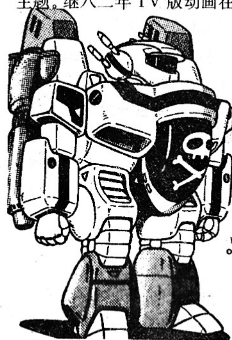
SFC《兵峰》的漫画曾极受欢迎。《基地88》取材于小学馆的同名漫画与动画,NAMCO制作的动画片《沙罗曼蛇》也曾是大家熟知的射击类游戏。更值得一提的,就是这个《MACROSS》了。

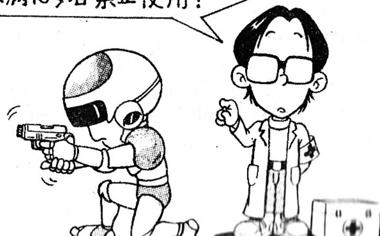
鉴于小说推出后的强烈反应,不久后就有《超时空要塞MACROSS》的动画片推出。第一部(TV版)的三十六话在国内放映时译成《太空堡垒》,以一条辉(瑞克·卡特)、林·明美与早濑未沙(丽莎·海依斯)之间的三角关系与宇宙战争为主题。继八二年TV版动画在每日放送插放后,由东宝、龙之子以及小学馆联手完成了剧场版——《爱·おぼえていますか(爱·你记住了吗)》

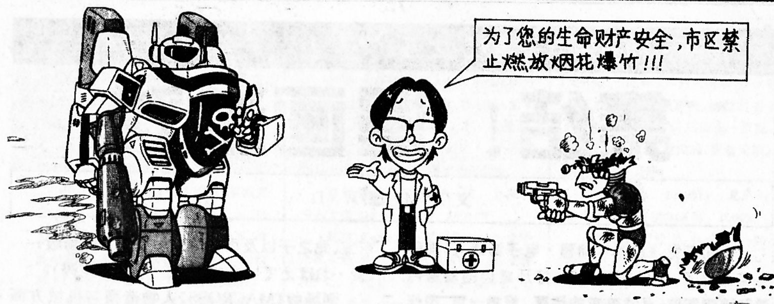
剧场版《MACRQSS》人物造型与机械方面的设定分别是美树本晴彦与河森正治。BANDAI协助制作。八四年剧场版首映后,不仅在日本造成轰动,在香港、台湾等地的反应也颇为热烈。其引人之关注,甚至达到了影响社会现象的地步。直至十年后,应观众需要,BANDAI再次将原来的TV版编辑成九部OVA与剧场版在VHS与LD上发售,其魅力真是非同一般了。另外,其续作《超时空要塞ORGUSS》的TV版与OVA在九四年为止的十年内不断推出,而九五年初的《超时空要塞PLUS》又形成了新的篇章。

《MACROSS》多数的游戏是射击类。最早源于FC,很早了,记得当时不少玩家将它错认为变形金钢。驾驶变形战斗机从外星人那儿营救明美是TV版动画剧情的一个环节。有意思的是,动画剧中外星美女米莉雅与麦克斯也是因玩一个射击游戏才相识并结婚了。

游戏本身由于FC硬件的局限,确是比较枯燥乏味,相比较之下,SFC的《MACROSS》自然

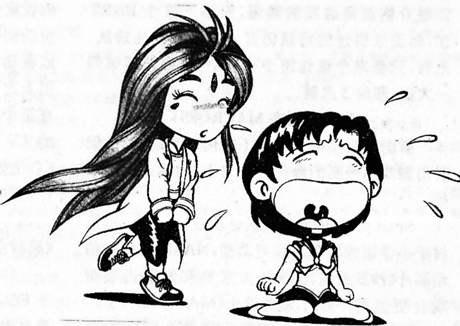






要精采得多。仍旧是横向卷轴的游戏，三种变形各有利弊。音乐也不象FC上那样不断重复着明美所唱的“小白龙”。此外，背景的纵深感处理非常棒。因此，它在射击游戏部门的排位只是落后于《STAR FOX》与《兵峰》而已。

街机方面除了《MACROSS》以外，也有《ORGUSS》的游戏。《ORGUSS》采用了相当罕见的设定：飞机架次无限!!但是若取不到每关预定的分数的话，则是要GAME OVER的。除此之外，整屏宽的镭射在历代的射击游戏中也极为少见。若被击中的话，恐怕用“沐浴”一词来形容也不是显得过份。


▲美少女战士毕竟不是女神的对手，哇！吵死了。

《幽游白书》&《美少女战士》

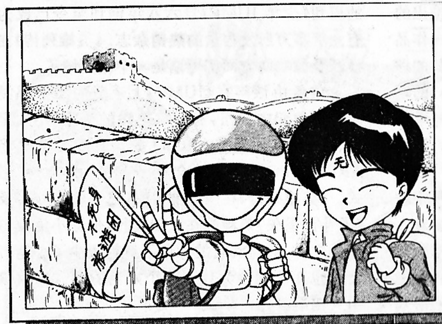
目前，漫画游戏的阵容最为强大的，则是动作游戏了。不但数目庞大，精采程序也绝不亚于那些单独成章的游戏节目。《SSFⅡ》、《DBZ武斗传》、《大盗伍佑卫门》、《饿狼传说》等节目在近几年的游戏排行中也占取了绝大多数的席位。

在日本动画、漫画界，近年来名声最为显赫的是《幽游白书》及《美少女战士》。且不去论它们的漫画书销量如何如何的夸张，仅在近几年的动画各部门的奖项，这两部作品就占去了近一半。更甚的是《幽游白书》中的飞影与藏马竟“霸占”最佳男性角色奖死死不放。美少女战士水野亚美也只是在九三年的排位中败于“我们可爱的女神”——贝璐。（好啊！到底是女神啊）

《幽游白书》的游戏可谓是后来者居上，《美少女战士》游戏的继作也已推出了多部。这两个游戏除在MD与PC—E上有个别几个AVG类的游戏以外，其它则都是动作游戏了。

对战型在《幽游白书》的游戏中占了绝对的主导地位。新采用的对战模式、华丽多姿的招术、细腻的动画使其受到相当好的评价。的确，“邪王炎杀黑龙波”以及“风华圆舞阵”等招式除了具有相当可怕的攻击力之外，也能在一定程度上满足视觉效果的要求，使玩者产生一种类似看动画片的感觉。尤其是3DO的《幽游白书》更是发挥了硬件优越的性能使其剧情画面不亚于剧场版动画。

相反的，漫画却走着下坡路。自九二年后富樫义博制作漫画时似乎都不打草稿，真不知是水平上升到了某种境界还是在偷懒。动画剧场版预计每年推出一部。作画监督由原来的阿部纪之换


▲嘿，真帅！不过我何时拍过这样的照？

成了饭岛正腾，销售量至九四年的《冥界死斗篇——炎之绊》为止，与游戏一样，基本保持着上升着的趋势。

相比较之下，《美少女战士》的游戏较为简单些。闯关与对战两种形式同时存在。游戏历程也很平淡，主要以鲜明的色彩、艳丽的人物取悦于女性玩友（原本就是少女漫画嘛）。

近年来虽然被称作RPG的时代，但作为绝大多数玩家入门的动作类游戏，仍有着相当多的拥护者。与漫画、动画密切的关系，更是吸引了众多的漫画爱好者加入了玩家的行列。再加上设定上不断推陈出新，使得动作游戏长盛不衰，大有与RPG游戏决一雌雄的态势。面对这种趋势，RPG类游戏又在干什么呢？

《3×3EYES》

九五年首期《アニメディア（动画影视）》杂志的首页，由《BLUE SEED》中的主人公猫目的草薙与藤宫红叶向读者拜年。高田裕三也确应大红大紫了，而对于其作品，应是《3×3eyes》更为大家所熟悉。

原版单行本出版了二十卷左右，高田裕三笔下的人物造型与故事都十分吸引人。天真无邪的三眼族少女佩（三百岁的少女?）与好象总是闭着眼笑的藤井八云（高田裕三总爱把人眼画成猫那样吗）。这使使消费者毫不吝于掏腰包，因而《3×3eyes》在周刊《青年杂志》中连载不久就夺得了讲谈社少年组漫画奖的首位。

自91年BANDAI为《3×3eyes》制作了第一部OAV——《转生之章》之后，随着漫画的连载，《八云之章》、《采生之章》以及《迷走的章》也相继推出。制作剧场版的可能性也很大，《3×3eyes》的爱好者可以为其早日出现在国内电视屏幕而祈祷了。

最早的游戏，是九二年春MEGA CD发售的《圣魔传说》，内容基本以漫画单行本第三至第五卷为主。凭着CD大容量作后盾，整个游戏穿插着近三十分钟的动画。台词也由原来

▼您着点哪！W·D

动画片中的配音演员来完成，有点象看动画片一样。另一个是NEC的PC—E在九四年夏推出的SCD游戏——《三只眼变成》(AVG)与前一作品相距二年，水准自然要高许多。不少人对其的评论是：等于重新让玩家观赏一次《3×3eyes》的动画片。而SEGA为SATURN准备的《碧奇魂BlueSeed》又会如何呢？大家可以试目以待，遗憾的是——钱包里好象已没有……

这样看来，SFC的《圣魔降临传》的确是很软弱了。8M毕竟与CD的大容量无法抗衡。游戏本身的制作未下大功夫，迷宫十分繁琐，结尾画面简直是在敷衍，为了它而废寝忘食真是不值得。

除以上三大类型游戏之外，其它类型的游戏与漫画、动画也彼彼皆是，实在没有篇幅一一列举。最后要提一下的，是八八年集英社为周刊《少年JUMP》创刊20周年制作的纪念性游戏——

《英雄列传》

以出版各类漫画杂志而闻名的集英社，对于中国漫画爱好者应不是个陌生的名词了。其出版的周刊《少年JUMP》自六八年创刊至今已成为有六百多万册发售量的热销杂志。《英雄列传》在漫画及游戏两方面都可谓是一个大集结了。

角色由该年在《JUMP》上连载的二十部漫画的主角们中选出，有大家熟悉的悟空(小)、星矢、寒羽良(牙羽獠)、JOJO等。游戏类型是将ARPG、RPG、AVG结合在一起的“大杂烩”形式。《英雄列传》在国内推出时，已有《七龙珠》及《圣斗士星矢》等漫画在大陆发行，但除小悟空与星矢之外，对与其它的角色了解就很少了。笔者当时也无法理会为什么有个好色的家伙被女孩用大槌追着打……

PART Ⅴ到这儿END了。关于下个PART的内容，主编已敕令必须将漫画、动画与游戏的真正关系作一明确“坦白”，以便将这一话题作个“了断”。好了，对此有兴趣的玩友，下次最终篇再见。

附录：　日本第15回('92)动画各部门颁奖状况

(1994年《ANIMAGE》杂志2月号发表，合计：10952票)

■最高奖部门(最优秀作品奖)	得票数
(1)美少女战士 SALOR MOON	2618
(2)幽游白书	991
(3)红猪	597
(4)魔法公主	546
(5)妈妈是小学四年生	529

■入选作品部门	得票数
(1)追逐恋情！露娜的最凶日！(美少女战士)	641
(2)再见美纪(妈妈是小学四年生)	632
(3)心中的哭泣(美少女战士 SALOR MOON)	573

■男性角色部门	得票数
(1)飞影(幽游白书)	702
(2)早乙女乱马(乱马1/2热斗篇)	583
(3)藏马(幽游白书)	565

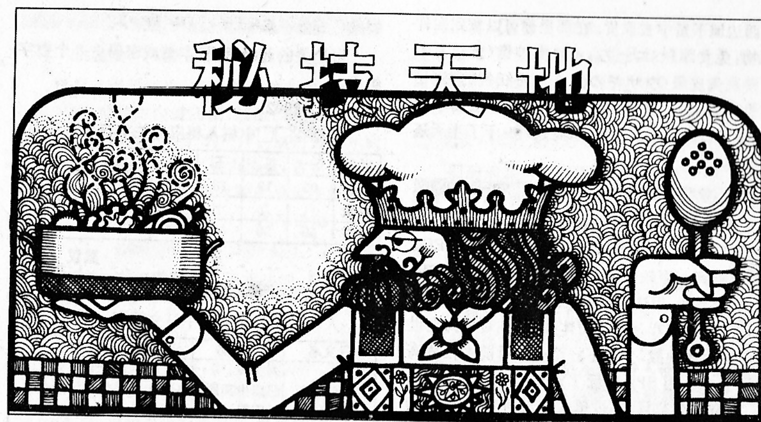
■女性角色部门	得票数
(1)水野亚美(美少女战士 SALOR MOON)	1368
(2)月野兔(美少女战士 SALOR MOON)	837
(3)桃·明姬(魔法公主)	686

■声优(配音)部门	得票数
(1)林原惠美——RANMA(女)(乱马1/2)、藤宫红叶(BLUE SEED)、佐伯伦子(DNA²)	1423
(2)三石琴乃——月野兔(美少女战士)、泽口小梅(BLUE SEED)、不知火舞(饿狼传说)	804
(3)久川绫——水野亚美(美少女战士)、斯库鲁特(我的女神)、妖子(魔物猎人妖子)	551
(4)草尾毅——特兰克斯(龙珠Z)、樱木花道(SLAM DUNK)、特利·柏格(饿狼传说)	545
(5)关俊彦——穆斯(乱马1/2)、孔雀(孔雀王)、依平(天空战记)	415

■动画歌曲部门	得票数
(1)月光传说(美少女战士 SALOR MOON)	1377
(2)微笑的爆弹(幽游白书)	704
(3)风的未来(传说的勇者达·卡恩)	470
(4)梦幻之记忆(绝对无敌·莱吉奥)	379
(5)魔术师的梦想(魔法使雅达蒙)	364

■历代基本获奖作品部门(荣誉作品奖)	得票数
(1)风之谷的娜茜卡	1076
(2)美少女 SALOR MOON	1025
(3)不思议的海之兰莉雅(蓝宝石之谜)	849

■历代基本获奖角色部门(荣誉角色奖)	得票数
(1)娜茜卡(风之谷的娜茜卡)	1258
(2)兰莉雅(不思议的海之兰莉雅)	760
(3)水野亚美(美少女战士 SALOR MOON)	637



编者按：今年第二期中，本栏目曾经刊出武汉金扬玩友的偏方，但由于工作疏漏，关于《黄金传说终结篇》之选关密技有错误，还有《踢王》之密码乃第一轮而非第四轮，特此更正。为致歉意，扩版两页。可否？

责编：风马

秘　　技：

《机械战警对未来战士》 MD　FP=4

武器选择：在游戏中暂停，顺序按BACCCABBACCCAB，解除暂停后，只要按↓+ABC键即可变换武器。

《机械战警对未来战士》 MD　FP=4

高速MODEL：在游戏中暂停，顺序按ABCCBACBACBAAACACBCACACABCB，解除暂停后，就能使机械战警的移动速度和跳跃高度大幅增加。

《机械战警对未来战士》 MD　FP=7

得到54条命：在游戏中暂停，顺序按CCAABBCCAABB，就会进入一个隐藏的房间，在里面可得到54条命，然后向右走的话就可直接过关。

《机械战警对未来战士》 MD　FP=4

把敌人变成小姑娘：在游戏中暂停，顺序按CBABBABBCBBCCBBCBCACCAAABBBACA，解除暂停后，原来凶恶的敌人就会变成小姑娘。

《皇帝的财宝》 MD　FP=4

提前得到三枚戒指：当打败盗贼团后，回到利马镇中先不要急于去找镇长，这时如果买一个解毒草和一个精神修复。再上灯台与上面的人对话，存盘后发现身上会少了几件原来的东西(如盖亚之像)，而多了游乐场入场卷和アックススジック，还有重要的道具第1、3、4枚戒指，对于攻关的帮助是非常大的。

《皇帝的财宝》 MD　FP=5

得到公主的信物，在美鲁加托鲁城的公爵府的西边，当你跳到一棵树上，会从塔顶上掉下一个蓝领结来，这是被公爵绑架的公主的求救信物，证明公爵是个大坏蛋。

《皇帝的财宝》 MD　FP=5

得到意外财宝法：在没有去美鲁加托鲁城的地下墓中解谜之前，到扔石球得奖的屋子门口与堵在门口的人对话，他会向你要100元做赌资，若给他的话，他会转身进屋，当他得奖出来后会给你200元作为回报。

《皇帝的财宝》 MD　FP=5

得到购买许可证：在美鲁加托鲁城中还没去地下墓中解谜之前，到扔石球得奖屋子旁边的道具店中去，与躺在床上的老板对话，他会给你一张购买许可证(しいれめんき」)，请你帮他到码

头西边地下室中去取货。在那里你可以拿到四件宝物：兔女郎（バニーちゃん）、魔神像（まじんのぞう）、兔皮服（ウサギのふく）、粉红色的书（ピンクのほん）。这样，在你帮他把四件宝物取回后，便可以购买了。（倒底是商人呀！干了半天还是要买）。

《俄罗斯方块Ⅱ＋爆炸》 SFC FP=3

调出超级九速法：在单人游戏选择速度（LEVEL）时，同时按2P手柄的LR、SELECT键，当听到一声效果音后，可用1P手柄将LEVEL调至SP9，用这种速度玩的话会非常刺激的。（编者按：此游戏乃本社团体强项，绝对敢向全世界各国团体挑战，个人不好说……目前本社最高纪录为本人用SP9速玩TYPE C，可消207行。FC亦有同名节目，不过单人的玩时只能调至20速，不知有没有秘码可将速度调高，目前FC版最高纪录为本社孙先生用20速玩TYPE C，可消365行。现向广大玩友挑战，不知有没有对此“弱智”游戏感兴趣的。）

偏　方：

《黄金传说完结篇》 FC FP=0.5

能够随意选关的超级密码：

ぜぎぜぬぬ　りめめぜぢばや　ぜぜぜがが

ががわががわば　ずに□てなとゆ

用以上密码可随意选关，只需将“□”中填入相应关数代码，并在密码中找到与填入字符相同的字符，并将其改为“あ”（填“あ”除外），找不到的话密码则不成立。替换代码如下：

①あ、つ②い、て③と、う④え、ざ⑤ず、じ⑥や、ず⑦ゆ、ぜ⑧よ、ぞ⑨わ、な⑩を、に⑪か、ぬ⑫き、ね⑬く、の⑭け、だ⑮こ、ぢ　武汉　金扬

《踢王》 FC FP=3

各轮之超级密码：

第二轮：第一关 2DLQZG Q5R6F3，最后一关 3VFFDW ♦Y9RP♥。

第三轮：第一关 934GD? R6F3♦9，最后一关♠♦J WG♠ NN♠♦GN。

第四轮：第一关 HWHZID KQZGD?，最后一关 FF6!WF MMSW♠Q。　武汉　金扬

《波斯王子》 FC FP=3

可选关的超级密码：本游戏密码由8个数字组成，

□□629021

只要在□□中填入相应选关字符即可选关：

关数	一	二	三	四	五	六	七
字符	05	19	28	37	96	87	78
关数	八	九	十	十一	十二	十三	十四
字符	69	50	91	82	73	64	55

武汉　金扬

《天使之翼Ⅱ》 FC FP=3

人物名及其必杀球中日文对照：

日文名	中文名	必杀球日文名
つばさ	大空翼	ドライブシュート
ひゆうが	日向小次朗	ネオ・タイガーショシト
につた	新田瞬	はやぶさシュート
みさき	岬太朗	ジヌンピングボレーシュード
かずお	立花政夫	スカラブシインシュート
まさお	立花和夫	スカラブシインシュート
いしざき	石崎了	がんめんブロシク
じとう	次藤洋	パフータシクル
そうだ	早田城	カミンリシュート
まつやま	松山光	イーグルショシト
みすだ	三杉淳	ハイパーオーバーベシト
わかしまづ	若岛津健	さんかくとび

必杀球中文中名	消费体力
旋转球	200
新虎射	370
飞隼射门	200
飞跃铲球射门	250
空中飓风	380
空中飓风	380
脸部防守	400
威力铲球	200
剃刀射门	200
鹰射	200
倒钩	250
三角踢	200

日文名	中文名	日文名	中文名
たき	泷一	そりまち	反町一树
さすだ	来生哲兵	さの	佐野满太
たかすぎ	高杉真吾	わかばやし	若林源三

日文名	中文名
さわだ	泽田勇
いさわ	井泽守
もりさき	森崎有三

上海　康曜

《三国志——霸王的大陆》 FC FP=5

观看武将资料法：在选择游戏人物时，按住B键不放，转动方向键四圈，然后停在方向键下方，成功的话可听到“呜”的一声。这时会显示武将入城的情景，尔后显出城内情景：君主正坐大堂，文武百官立于两侧，下方顺次显示各将领的资料。

四川绵阳　李伟

《龙珠ZⅢ》 FC FP=6

出牌法：在与琪琪玩牌比大小时，顺序为从一星到Z，但一星比Z要大。　上海　张李兴

《最终任务》 FC FP=5

观看ENDING画面：在标题画面中，同时按住2P手柄的AB键及1P手柄的上键，再按START键，可观看结局画面。　湖南湘潭　赵继

《能源战士》 FC FP=7

选关密码：第1关 B2712209，第2关 9BJG57KB，第3关 74F3D93J，第4关 D4JGGB8K，第5关 F0GKGF2K，第6关 77KD10GJ。

湖南湘潭　赵继

《圣斗士星失——海皇波士顿卷》 FC FP=4

攻关密技：①等级提至顶点法：在标题画面时，同时按住AB键不放，然后按START键进入游戏，AB键不要放开，待故事情节演完后，圣斗士的小宇宙已加至顶点。②穿黄金圣衣法：在标题画面时，同时按住2P手柄的AB键，按START键进入游戏，当故事情节演完后，圣斗士即穿上黄金圣衣。③无敌法：不停撞太平洋之柱，听到一声响并且太平洋之柱倒后即可无敌，连掉进海里都不会死。

上海　江奇

《未来战士》 FC FP=6

进入最终战场：在高台上取得取得孔雀毛之后，回到“河滨”画面（该画面有许多绿色柱子），找到最高的一根柱子，利用绳索往上爬，直至顶端。这时，你会看到一个兽形堡垒，在此处使用孔雀毛，即可看到空中出现了一道门，并有绳索垂下，这里即是最终战场。　江苏常州　马卿

《龙珠Z——天下一武道会》 FC FP=7

最强对手出现：选择8人比赛的模式，其中一人由游戏者操纵，其余7人由电脑控制。当你获得冠军后，指示选手位置的红线上升至顶端，画面变黑时，连按A键，便可与变身后的弗利萨或沙鲁的最终形态战斗。

西安　芦炜

《幽·游·白书》 FC FP=7

赛前加血或灵力值法：选过主角后再按SELECT键，便会再次出现01——37字样，从35—30中任选一项，AB键同时按，便可加血或灵力值。

湖北潜江　罗鸣

《机械战警Ⅱ》 FC FP=4

暗藏的游戏：当机械进入河水处理厂后，首先消灭对面发射火箭的胖子，然后不要急于跳过水沟，返身走到画面最左端，进入秘密通道。此时机械战警受到前身莫菲警官的潜意识支配，得到恢复过去记忆的机会，只要在1分钟内将分离开的人物脸谱拼好即告成功，这样便会得到2UP和一百万奖金。

上海　李琳

《火炎之纹章》 SFC FP=4

攻关秘技：在第二部分第三章中，让飞马骑士与盗贼在城堡旁搜索，可得到封印之盾。只有封印之盾加上星光魔法才能战胜终章二中的暗黑司祭。在第三章，让王子在中间屋中多搜索几回，可找到神的司祭，在他身上有第二部中仅有的超破坏魔法。飞马三姐妹在变身飞龙骑士后，可从敌人的三面进行合体进攻，威力巨大。

无锡　陈友谅

《太空战士Ⅵ》 SFC FP=5

得到神秘的戒指：你在进攻魔塔时，魔法是不是总不够用呢？在兽之原的森林中，有一种长颈龙（ブラキオレイドス），平时不易遇见，必须多搜索几次，才能遇到。把它杀死后，它有时会给你一件宝物スリースターズ，这是一枚戒指。其作用为，你不论用何种魔法，MP只消费1。

无锡　陈友谅

《忍者神龟Ⅴ——对战版》 SFC FP=5

两名隐藏角色：在标题画面中，顺序按2P手柄的X上Y左B下A右X上，出现叫声后表示成功，这样在对战中可多选RATKING和KARAI两个角色。

北京　张颉

《SLAM DUNK 四强激突》 SFC FP=7

樱木花道 POWER UP：在标题画面中花道腾空准备入樽的一刹那，按住 R 键后，顺序输入 AYBXAYBX，成功后观众会发出欢呼声。选择对战模式并选用湘北队，在选择出场队员时分别是：PG——宫城，SG——三井，SF——流川，PF——木暮，C——樱木，开始游戏后便会发现花道的造型变成了原著漫画中期以后的半光头了，而且连能力指数亦同样提升了。

江苏镇江 陆军

《龙珠 Z——超武斗传》 SFC FP=5

使用全部人物：在出现龟仙、小林和悟空的画面时，按住 ABXYLR，再沿逆时针方向连转十字键，若听到一句话，便告成功。这样，你在对战模式中便可使用全部人物。

北京 张颉

《幽·游·白书》 SFC FP=5

超级密码：选故事模式在输入密码时输入 BABYBABY，便可看见结局画面。另外在对战模式中输入此密码便可选齐全部 18 名战士。

北京 张颉

《迅雷行动》 MD FP=7

选关密码：

第一关：ROLLING PROGRAM SMASHED GENIUS

第二关：CURIOUS RAINBOW LEARNED FUTURE

第三关：MAGICAL ISOTOPE BLASTED DEVICE

第四关：PRIVATE LEOPARD PUNCHED NEURON

第五关：SLEWDER FIGHTER ELECTED GENTUS

第六关：DIGITAL RAINBOW MUFFLED SECRET

第七关：LOGICAL THUNDER SMASHED FUTURE

第八关：ROLLING MACHINE DESTRED FUTURE

第九关：SLENDER NUCLEUS BLASTED TARGET

第十关：CURIOUS ISOTOPE CREATED KILLER

第十一关：NATURAL PROGRAM DESTRED NEURON

青海茫崖 马国英

《SHINING FORCE Ⅱ》 MD FP=4

绿宝石回复戒指：在有病人的山洞下方有一片与众不同的森林，进入森林后会有几间屋子出现，在有神父的屋内书架上可以找到绿宝石回复戒指。使用后，在战斗时每走一次可回复 2 点 HP。

北京 徐志光

《西部牛仔》 MD FP=7

续关 99 次法：在 OPTION 中，将音效测试调至 0E 位置，然后由 EXIT 回到标题画面。在选择角色时按 A 键确定，当角色抬头时，同时按 ABC 键，然后放开后在游戏便有可 99 次 CONTINUE 了。

上海 郭晶

《大航海时代》 MD FP=5

直接观看 ENDING 画面：只要按住方向键上不放，然后打开电源，即可直接观看通关画面。

上海 郭晶

《[illegible]狼传说Ⅱ》 MD FP=5

找出四大天王：一般在剧情模式中，四大天王不可以使用。其实只要在选择主角时，按住 START 键不放，再按方向键下，可将四人一一选出。

上海 王珏城

《雀侦物语》 MD FP=7

偷看对方的牌：当手抓牌的时候，连按副手柄的 START 键，便可观看对手的牌。

青海茫崖 马国英

《天下统一》 MD FP=7

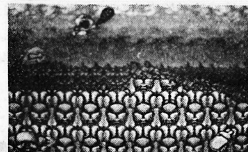
巧歼敌军法：将敌人的强力军团（兵力 50 左右），诱入防御值只有 1.2 的城市中，不要与其正面对抗，让智力、武力都很高（起码 11 以上）的武将派出忍者去破坏对方的城市。多试几次成功后，可只费一兵一卒将敌人的百万雄众轻易消灭。

上海 王珏成

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD 弃婴Ⅱ

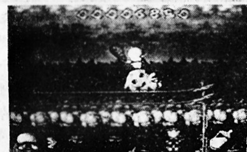
厂商 VIRGIN 类型 ACT 容量 8M



▲牙还没有长齐呢，就得去冒险了

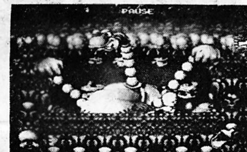
▼这么大的家伙，快跑！

有这样一个可怜的孩子生下来就被抛弃了，也许是因为长得丑吧。但他活下来了，并且拥有自己的思维，为了得到更多的东西吃去冒险。途中会有许多糖果可以吃，由于他是一个弃婴，所以脾气不好，对待象小鸟这样的小动物有点残忍。挥动着新人类使用的棒子去冒险，途中若挨欺负，也会大哭，究竟还是个婴儿嘛。



▲可以骑着五花猪前进

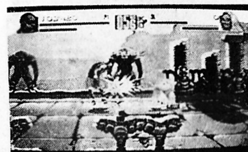
▼只有打败这个吃土的怪物，才可能继续前进



MD 功夫侠客

厂商未明 类型 ACT 容量 24M

NBA 明星再次出现在 MD 的舞台上，不过这次却是对战游戏而不是体育类。奥兰多魔术队的台柱子奥尼尔为了证明自己所学的功夫来到一个莫明其妙的地方与十一名各类斗士进行格斗战。身着魔术队队服的奥尼尔一副中国功夫继承人的架势令人看了觉得不伦不类。此美版游戏虽有 24M 大容量，可惜人物太小了，操作性不错，只可惜绝招不易学会，最简单实用的招就是把对方逼到角落里连用腿踹他。



▲背景很美丽

▲这招似乎最管用，是否有点弱……

▲掌握跳跃距离是游戏关键

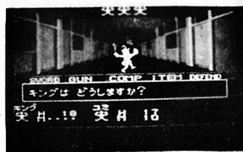
SFC 真·女神转生 if…

类型 RPG 厂商 ATLUS 容量 16M

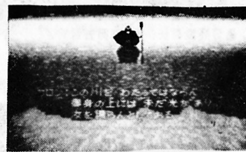
阿特拉斯最有名的"真·女神转生"系列,继Ⅰ、Ⅱ代之后又有新作推出！这次名为"if…"的作品继承了以往的系统与气氛,在一个全新的世界展开冒险。

与Ⅰ、Ⅱ代中牵涉到东京都遭洪水,原子爆炸破坏,危及日本乃至世界的事件相比,这次的规模要小得多。事情缘于一位名为狭间的天才学生偶然得到了恶魔召唤程式,孤僻离群的他就此走上了黑暗之路,而且成为魔界皇。他的学校也被从人界转移到魔界,为六个魔境所包围。一时间校内上上下下全都陷入魔境,拯救自己和大伙。作为主角的你就是其中之一,首先要从有勇气的学生中选择一名同伙,然后就开始冒险,在3D行进中和过去一样有恶魔探测计来表示遇敌机率,蓝色最低,红色最高。往后的冒险中同样可以使妖魔成为同伴及进行魔兽合体等。

▲同班的女生白川由美是在一开始就能得到的同伴



▲第一个敌人出现了



▲若中途失败就会出现"三途之河"的画面

SFC 勇者募集中

类型 T·RPG 厂商 HUMAN 容量 16M

遥远的过去,罗斯蒂亚大陆上的人们在光之神拉塔的护佑下幸福地生活,但不久出现了一位魔王撒根,威胁着大地上的生灵,幸好有一群勇者挺身而出将他封印起来。

现在,千百年以后,暗之神达鲁的使者将魔王唤醒,发誓报仇的撒根很快就使大地上充满了魔物及怪兽,人们在惊慌中又想起那时拉塔的预言:勇者会拯救这个世界的！

看了以上的故事简介,朋友们一定已明白这又是一个老套的勇者除魔的节目,不过它并不是标准的正统RPG,主要表现在地图上的移动是靠掷骰子来决定的。四人同时进行,人数不够可由CPU来担当对手,一开始可供选择的角色就有十二人之多,他们之中有人类、矮人、妖精机械人和许多种族,都雄心勃勃想成为伟大的勇者,游戏开始后可抵到的伙伴更是多的数不胜数,对了,最后不可不提的是本节目有着相当漂亮的画面和优美的音乐,不玩实在是损失哟！

▲典型的RPG对白

▲掷骰子移动的地图画面

◀▲各式各样的漂亮角色▶

SFC 机动战士 GUNDAM

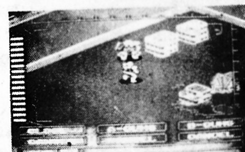
类型 SLG 厂商 BANDAI 容量 12M

行星世纪0079……

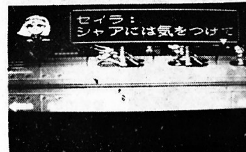
夏亚领导的反政府军正势如破竹的前进,地球联邦政府仓促之间几乎失去了抵抗能力,位于最前线的城镇正遭受反政府武装的侵攻……

这时,一架全新的GUNDAM出现在反政府军的面前！驾驶者是GUNDAM设计者利上校的儿子,一个非军方少年,因实在看不下去而偷偷开启MS迎战。少年名叫阿姆罗。

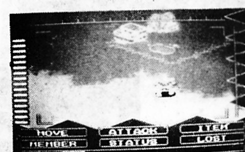
BANDAI在95年推出的"机动战士"就是从这一幕展开游戏的。相信所有GUNDAM迷都会感动不已,因为其故事背景,人物造型甚至台词都完全忠实于当年的卡通。当然啦,这时的阿姆罗力量还远未成熟,要靠玩家你在以后的战斗中磨炼成长。游戏中的剧情部分交待得很细致,对原作不熟悉的朋友正可以从中了解剧情的发展。



▲接触战以连贯的动作对击



▲忠实于原著的对白▲



▲移动画面时要想法找到敌人

SFC 钢铁队长

类型 ACT 厂商 ARC·ZONE 容量 12M

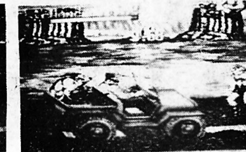
IRON COMMANDO钢铁队长,这是一个著名的硬派动作节目。故事是由一颗流星所引起的,这颗陨星背后隐藏着一个罪恶的组织"鬼怪"想要毁灭地球的野心。那么,谁来拯救世界呢?就是钢铁队长JACK及其拍档——中国人LI。

本节目的关卡非常多,且设计了各种各样的模式,包括步战格斗和乘摩托车、吉普车在矿坑中乘坐运输拖斗的战斗,你将充分体会猛烈的打斗和高速度的刺激。

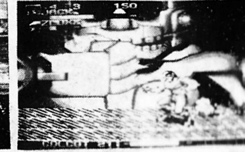
在格斗的版面与街机一样有各种武器及食物,按X钮捡起后即可使用。还有,跳跃中按A键可使用威力强大的手雷,不过有数量限制。

关数太多的打斗节目,在家用机上玩时通常不容易坚持到FINAL STAGE,因此本节目在OPTION中可以直接选关甚至选择END画面,也算是节约时间的设定吧。

▲两位相貌可怕的主角



▲乘车前进的高速画面▲



▲巨大的机器人BOSS

MD 激光战机

厂商 DATA EAST 类型 STG 容量 16M

DATA EAST 公司以 16M 容量制作的这款射击节目，在 MD 中也算是较少见的了。因为其游戏视角是斜视 45°的 3D 画面，看起来有点象 FC 机上的《孤独战士》。

游戏中亦有许多宝物可吃，火力加强系统只有增加附机一项，稍嫌简单。“保险”有很多种，以不同颜色的圆点来表示，要在不同的情况下使用的“保险”来对付敌机最要牢记的。

▲这四个物体弯来弯去，很顺滑的动画处理

亦有强大且漂亮的关武敌机▶

MD 书页历险记

厂商 福克斯 类型 ACT 容量 16M

当耳边响起熟悉的乐曲，我们看到六、七十代红透全世界的好莱坞电影制作人二十世纪福克斯公也加入了游戏的制作行列。福克斯公司的电影好自不必说，游戏亦如此充满了美国孩子所喜爱的冒险气氛。主人公不知怎么跑进了一个充满恐怖气氛的书页中去了，在里面冒险并获得各种知识是冒险的关键。

这是一个怎样▶的世界呢？

◀大书本的迷宫中进行冒险，重要的是获得装备

SFC 圣灵珠传说 1

类型 RPG 厂商 I'MAX 容量 24M

在和平的小国卡利依特，那里的大司祭之子可里斯与王子拉克纳斯，从一位吟游诗人处得知大陆上即将掀起动乱。名叫卡尔特萨的大国利用从太空遗迹得到的“科学”之力压制周围的小国。阿里斯待人的冒险也在那时开始……

这就是“圣灵珠二代”的世界，与一代相同，它有着极其漂亮的战斗画面。且人物在作战时手持着武器并做出种种漂亮的攻击动作。

◀在草原上的战斗，可以看出背景非常细腻。

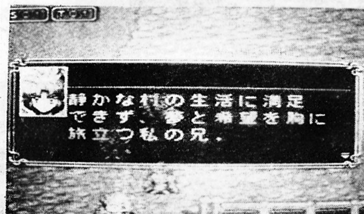
游戏中居然也有▶“燃烧瓶”一类的武器！

SFC 力量传说

类型 SLG 厂商 NCS 容量 12M

著名的 NCS/美塞亚今年在 SFC 的推出力作“力量传说”。本节目是一个以第一人称自叙形式交待故事的战役 SLG，主角妮娜及伙伴为她的哥哥阿利夫送行时遇到一群商人被魔物袭击而出手相助，从此展开了悲欢离合故事。

最初的场合，主角只有一名较弱的战友，其他伙伴都是机控(NPC)，以后队伍会逐渐扩大，还会出现雇佣的魔兽。对于喜欢此类 SLG 的朋友是优秀的选择。美塞亚的作品向来都是令人满意的。不对吗？

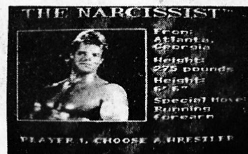


MD WWF 摔角

厂商 FLYING EDGE 类型 ACT 容量 16M

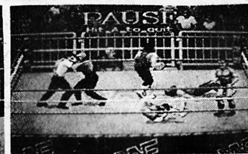
经常收看卫视体育台的朋友一定不会忘记，至今仍活跃在拳台上的从世界各地来的斗士，做着带有表演性质的摔角比赛。同SFC版一样，MD版中也收入了若干名斗士参加比赛，不过游戏中的比赛会比赛场上暴力得多。游戏的形式有很多种，既有单打独斗，也有分组赛，更有不分敌我的群殴。挑选一名你喜欢的斗士参加比赛吧。

▲打红眼的话，可就管不着什么场地的限制了



▲角色都是真人的扫描影像

▲爬上护栏给对手致命的压击



▲在群殴赛中，坚持到最后者就是强者

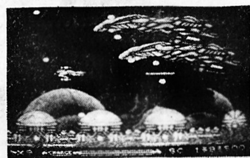
SFC 超金属战机 BIO MATEL

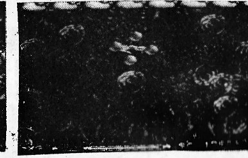
类型 STG 厂商 ATHENA 容量 8M

人类在几千年的历史中，最愚蠢的一件事就是不断发动战争，虽有各种名义，但实质并无不同。这种现象直至本节目描述出的未来年代依然存在，不过，作为驾驶员的你，面对敌人并非人类驾驶的战机战舰，而是一项疯狂军事研究失败时所造出的半生物杀人机械。现在你就要驾驶世界最后的希望，仅存一架的生化合金战机 BIO MATEL 去拯救世界(又是“拯救世界”)”

BIO MATEL 的特殊武器是无限使用的，不过每次使用后都要有一段恢复时间，B 键负责射击，要用特殊武器时按 Y 键发射，若想中断使用再按一次 Y 即可回到存贮状态；使用中四个能量球呈保护状态围在机身周围，若按 R 或 A 键可以使它们扩散攻 击或发射出去。

本节目的画面非常漂亮，而且速度和难度都极富挑战性与刺激性，单看照片是无法体会其精彩的，有兴趣的话不妨找来亲自试一试，相信不会让你失望的。





次世代机地毯式轰炸，首要目标就是——打倒任天堂！95年任天堂面临着有史以来也许是最严重的挑战。任天堂怎么办？后发制人还是束手待毙？请看——

出手 即是 精品

'95任天堂风采依旧

综 述

文/流风

超任从诞生至今已进入第五个年头，它作为任天堂精心开发的主机，至今仍雄踞游戏业的主流。虽然94～95年不断涌现的次世代主机性能优异，但由于软件厂商缺乏制作32位节目的经验或指导思想的问题，32位机至今也无法真正大出风头。反而SFC制作商们的技术力都已达到了将超任机能充分发挥的程度。从去年的FF6、大金刚到今年的前线、第四次、时空之旅……许多稍有专业知识的人看到这些软件都简直不敢相信那是十六位机的效果。本文写在95年过了一半的时候，将今年任天堂的策略作一分析，并把予定或刚发售的更多新节目推荐给朋友们。

次世代的挑战

▲ENIX最大的系列作品勇者VI代，何时才能降临呢？

在本文一开头就已提到，32位机与SFC至今还存在差距的一大重要因素就是前者缺乏深入人心的高质量节目。如红透半边天的次世代软件代表作"斗神传"，在三维格斗及必杀技的精彩效果上大作文章，使其画面令刚看见的人目瞪口呆。但遗憾的是就连TAKARA的软件制作人也不能不承认"它在操作性及上手性上的确还无法尽如人意"。体现在用户身上，这就是为什么很多玩家（包括日本人及国人）刚接触时觉得新鲜有趣，但新鲜劲儿一过，真正追求高品位的"专业"玩家仍然会回去接着练他的街霸或侍魂，对斗神传并不那么热衷的原因。

但是，有稚嫩的时候，也总有成熟的那一天。来自次世元的挑战是可怕的。就象当年面对十六位机的出现，FC虽然继续作为明星生存了好几年，最终仍退出了GAME舞台。目前一年也不过推出五六个节目，基本已无疾而终。SFC的生命力还能支持那么久吗？

上面这一问题，让人很容易产生另一疑问：任天堂的新机种为什么总是不慌不忙地跟在别人身后，却不愿取得先发制人的权利呢？

两个问题可以在一个答案中解决，这就是：因为旧机种仍在创造令人不肯放弃的巨大利润。如前文所述，不论是FC在88～91年还是SFC在94年及目前，都处在软件方面的鼎盛时期。任天堂坚信，次世代各厂家要想推出能与其抗衡的软件，还需要相当长的时间。SFC凭借老本将有能力与次世代机较量一番。正如至91年MD虽已推出较长时间，红白机仍与其分庭抗礼一样。从SFC卫星网络设施的面世及源源不断的推出大牌软体作品既可证明任天堂对SFC的态度。就连任天堂32位机VB在大众面前亮相时，任天堂也宣称"它将和SFC的大金刚一起走向96年的市场"。

▲如"天外魔境"这类名作也会在SFC上出现

不过有所得必有所失，任天堂也正因为SFC还占着半个日本的软体市场，所以无法推出其64位次世代主机（用眼镜的VR BOY到底不是家用机正规军嘛！）。这点上SEGA及NEC等反而占了轻装上阵便宜：他们的旧机种反正已经落败，无法带来更多效益，因此可以从零开始，无所顾忌地打出新型主机这张牌。相比之下任天堂则受累于SFC已获得的巨大成功。推出64位机则使SFC英年早逝。打超任牌却眼睁睁的看着别人分割次世代市场。顾此则失彼，任天堂好痛苦啊！到今天为止日本各界都在关注着64位机"ULTRA"的消息，但即使任天堂的合作厂家或最支持任天堂的玩家也这样认为："ULTRA"十有八九不会在95年底按时上市。

由此可见，任天堂目前仍将SFC作为主力机种，而那些期待着64位机的朋友还是静下心来，好好享受SFC的高水准GAME吧！

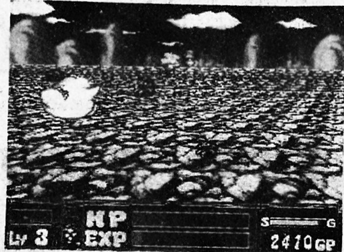
THE ATLUS

类型 SLG 厂商 BACK IN VIDEO 容量 16M

喜欢"大航海"系列的迷友们一定会欢欣不已，"阿特拉斯"是一个与"大航海时代"类似的超级航海节目，同样由个人电脑移植而来。

游戏发生于1469年，你要从八位探险家提督中选择一位，接受国王的任命去探索未知的海域，最终完成世界地图就是目的。当然，途中可以寻宝、也可以做点生意。但如果超过五年而不见成果，国王就会取消契约，停止资助。若你把剩下的钱也用光破产就会GAME OVER了。

本节目的最大特点就是，每次开始NEW GAME，地图和世界设定均不相同，因此可以多次地重复玩下去。



旧约·女神转生

类型 3D—RPG 厂商 ATLUS 容量 16M

迷家极为广泛的"女神转生"系列已不用多废笔墨。这次的"旧约"当然是系列之一，可并不是新作品，而是集合了87年的"Ⅰ"与90年的"Ⅱ"代的合体作品。

FC版旧有的自动绘图及断面地图机能仍在，引入了新的系统，就是遇见首脑时有一项魔兽解析机能，对方的能力，优缺点一目了然。而且出现了各种极真切漂亮的映像，无论哪一条都是对这个节目非玩不可的理由。

蒂亚·兰古利萨

类型 S·RPG 厂商 NCS 容量未定

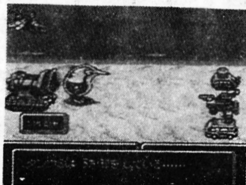
也许出书时就该公布容量了，定于六七月间发售。主人公与故事设定基本与MD版的"Ⅱ"相同，不过改动还是蛮大的。就算玩过MD版的人，冲着新系统及SFC那漂亮的画面也值得再去玩，何况还有全新的多流程系统呢！

METAL MAX 归来

类型 RPG 厂商 DATA EAST 容量未定

"坦克战记"也是一个烩炙人口的RPG名作。这回大幅强化的美丽画面和全新的故事会让你以更大的热情去玩哟！

游戏中的游戏厅仍在，除了"打坦克"等老节目外，还添加了打地鼠呢！



幻史世界记

类型 RPG 厂商 BANPRSTO 容量未定

印象中总觉得班普雷斯特只会做Q版，不过这个节目让人大吃一惊！不用别的饰词了，这个作品无论画面还是剧情估计都不会在FF6之下！

巫术Ⅵ禁断之魔笔

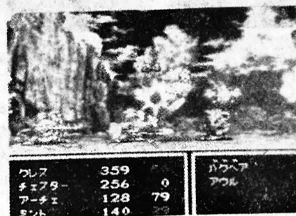
类型 3D—RPG 厂商 ASCII 容量 24M

个人电脑版历史悠久的最老版RPG系列巫术六代已在SFC推出，多少有点像"魔法门"的移动画面，可以自己设计人物(包括绘制脸谱)的RPG。

伊苏Ⅴ

类型 A·RPG 厂商日本 FALCOM 容量未定

伊苏系列最新作！从图片上看，简直不敢相信这是伊苏的画面，是否意味着会动用大容量呢？据介绍操作性及招式设定均会有一个飞跃。



TALE FANTIC

类型 RPG 厂商 NAMCO 容量(预定)32M

又一个超级RPG大作。漂亮的人物由著名漫画家藤岛康介设计，并有着充满动感的独特战斗系统。

LITTLE MASTER 小首领
——彩虹色魔石

类型 RPG 厂商德间书店 容量 16M

92年GB版推出时位居当年GB节目之首。可爱的角色和动感的战斗在超任上大幅提升后再度出击！

还有…还有…再写就没地方了，但至少这个不可不写——

MYSTIC ARK

类型 RPG 厂商 ENIX 容量预定 32M

艾尼克斯的DQ6还没出现，又忙着公布了更棒的RPG作品MYSTIC ARK。好像系统仍然比较正统，不过，战斗画面可以与射击游戏媲美！

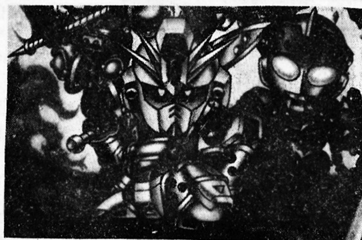
还有很多RPG、SLG以外的要写……实在没地方。总之，任何类型的游戏迷都会从SFC找到心爱的GAME。如"首都高BATTLE赛车2"、"'95J联盟"、"究极道场"等等，只可惜国内没法接收超任卫星游戏装置，不然…请期待SFC的新作吧！

责任编辑:KING

新系统、新剧情·大幅强化后再度出击!

第四次
超级机器人大战

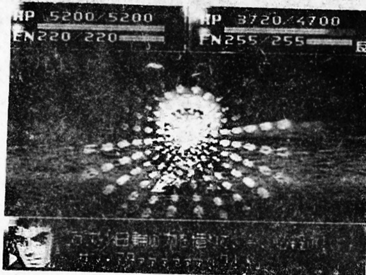
文/索冰



类型 SLG　　机种 SFC
厂商 BANPRSTO　　容量 24M

今年四月，一部令无数迷家、烧友望眼欲穿的超任大作终于出台，这就是“超级机器人大战”最新作，“第四次”。

“第四次”较之前作“EX”，战斗画面显著强化，很多主角级的机器人使用最强兵器时那眩目的闪光及强大的破坏效果会令你呼吸停顿。如玛萨的“魔装机神—塞巴斯塔”发射不死鸟飞弹和破岚万丈的“泰坦3号”使用日轮攻击时；更有些大技使用时加入了极具迫近感的动画片，如新登场的“超电磁合体V”的超电磁螺旋及“斗将泰姆斯”的烈风正拳突等等。除了在战斗时，故事情节进行中很多机器人初次登场时也有激动人心的精彩动画。



▲精彩的画面效果更胜前作

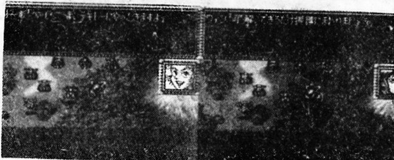
“机器人大战”系列取得巨大成功，当然是因为其系统、操作性和剧情设定极为优秀。但另一个不容忽视的重要原因是，游戏中收入了众多机器人名作中的角色和战机。在日本玩家中，下至七八岁上至二三十岁的人都能从游戏中找到自己喜爱或曾经喜爱的机器人，崇拜或曾崇拜过的英雄人物。在我国虽然有许多作品未曾播出，但也同样有一大批拥护者，比如机动战士、三一合体侠（盖塔）、麦克伦一号（战国魔神CONGEOGEN），只要是卡通迷，谁不是从那个时代过来的呢？这回“第四次”集BANPRSTO之大成，是系列中登场角色及战机最多的。人物接近250名（含设定的主角），机器人、战机、战舰多达270余架。而且，情节是分AB组来发展的，全部共有七十版之多！只玩一次会错过三分之一左右的剧情和人物（主角若是REAL系为44或45关，SUPER系为45或46关）。所以绝对有再玩一遍的必要。

前几次的作品，主人公都是指定角色。在“EX”中虽然可以选择，仍然是用人物接故事，没有自由发挥个性的余地。而这次正相反，必须要你来选定一个主角进行游戏，设定好的主角有八位可选择。在开始游戏时会随机出现其中一位，但我想多数人不会错过这一参加游戏的机会吧，那就选择否决，然后设定自己的形象！

1. 名称：包括三项，按顺序是名字、姓氏及爱称。在游戏中同伴们一般都会用爱称来称呼你。（签名最好用片假名，不然在游戏时不太协调哟。）

2. 性别：男性或女性在战斗中的差别会表现在命中力（瞄准力）及回避力上。当然，不管怎样还是照自己的性别去输入吧。

3. 相貌：男女都有四种造型可选择。


▲不同的主角，台词能充分显示每个人的个性

4. 生日、血型：很重要的设定，关系到主人公将会在战斗中悟得什么样的精神能力。虽然如此，不要太理性化，尽管输入自己的数据好了。

5. 性格：分为热情且热血型、喜欢异□的理论家型、

不稳定型及冷静清醒型四种。设定后主人公在游戏中的台词会随之变化。

6. 机器人类型：主角座驾的类型，分为リアル（REAL，真实）系和スーパー（SUPER，超级）系两种。选择之后机器人外形相同但性能及武器系统有所差别。REAL系注重远距离攻击，SUPER系长于接近战。游戏后半段主角更换座机时随类型不同会得到造型和武器性能迥异的两架机器人，一定要考虑好才决定。而且，随类型不同，情节及中途加入的同伴都将发生变化。（如果是SUPER系，会得到最强的兵器，但整个游戏流程难一些。）

关于战机ユニット与驾驶员パイロット的状态表，比前作更为细致。也许有的朋友已经玩过一遍，但未必尽晓各种数值代表的意义，这里就将驾驶员能力作一全面介绍。

1. 姓名：在脸谱右方

2. 战机系：同一系统的人可以在每版面开始前互换战机，如万能侠系的甲儿、普斯（BOSS）、铁也等等。不过通常机器人都是与原作中的“法定”操作者最相应。而且若让甲儿去驾驶傻里傻气的普斯号，让普斯去驾驶万能侠Z…总有点怪怪的感觉。不过对于MS系就是另一回事了。

3. レベル：即Level，驾驶员等级，经验值达到最下方的“次LV所须界限”就会提升。

4. 气力：很多机器人的大技均需要达到一定气力（士气）才能使用，每关在普通场合出战时是100左右，若遇某些事件会对气力有影响，也可以通过气合来提升，每回合行动也可以增加气力。另外，击坠一架敌机，气力上升5点。

5. 近攻击：对于近距离武器攻击力的破坏力修正值率，即近距离战斗力。

6. 远攻击：同上，远距离战斗力。

7. 回避：回避能力＋运动性修正

8. 命中：命中能力＋运动性修正

9. 直感：超过130的话，可以一回合行动两次。

10. 技量：影响使出会心一击（自动热血一击）的能力。

11. SP：精神力的现在值及最大值。

12. 精神操作：随等级提升而增加，最多可拥有6项（详见附表）。

13. 特殊技能：详见附表。

14. 击坠数：击落的敌机数。大五星代表十架，小星代表一架。

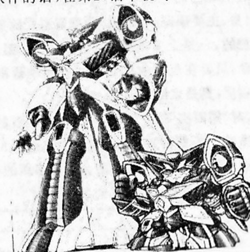
15. 地形：驾驶员所适应的地形，实战时要与机器人的地形能力结合判断。

以上是驾驶员的能力，是通过攻击敌机等级提升而增加的。但机器人就不一样，要靠装备强化芯片和花钱改造来提升力量。需要花钱的分为主机和武器两方面。装备芯片可以增强运动性（很重要的数值）、装甲、HP或增加战机的特殊能力（见附表），也有一次性使用回复HP或EN（能量值）的芯片（就像药草和魔力草），最好给那些有超必杀技而大量消费EN的机器装备。当然有些武器是既不费EN也不是残弹制的，比如战国魔神的光子剑、真·盖塔的能量斧等等。这些武器一般攻击补正很高（20%～30%），命中率补正也很高（＋20～30），又可以无限使用，而且基本不受地形场合的限制。强化武器时要多注重这类东西的改造。此外就是那些超级武器的强化，再就要挑残弹多、适应地形广，攻击命中率补正大的武器来加工了。对了，地图兵器和光线类兵器的强化也是必不可少的，至少一定要强过光线防御系统的攻击限度。因为游戏中有很多敌人是有光线保护能力的，但超过它承受界限的激光就能造成很重的伤害。

关于战斗员的培养。基本上卡通片中的主角级明星就一定不会差，但也要根据实际情况来重点锻炼适合自己战术发挥的角色。持有地图兵器的人一定要让他尽快提升LV，至直感超过130能够2次行动才可以发挥地图兵器的作用。另外如阿姆罗（アムロ）卡缪（カミーユ）等素质高的机师一定别忽视他们的锻炼，事实上，MS系的几位主角（F-91的杰夫可、ZZ高达的肖特）都是能够最早达到2回行动的驾驶员。另外，奥拉机械系的圣战士乔（シュウ）、加拉莉亚（ガラリア）、埃卡姆系的外星人王子塔帕（ダバ）、盖塔系的龙马、泰坦3的万丈都是应重点培养的人才。

说到这里，想起一个重要课题，就是有关于游戏中加盟朗特·贝尔军团的战士。下面就对几位可以收编的角色作一下介绍，准备重玩的人别错过了。

萨拉サラ：第2话登场的敌人，如果主角是REAL系，在第9话结束后选择了走日本海的路线使加斯（カツ）成为伙伴的话，在第20话中就可以让加斯把她说服


▲SUPER系主角的机器人，原设定和游戏中的Q版形象感觉真是截然不同

过来。以上条件缺一不可。

莉姬レッシィ:外星人军团的一员,在第8话被塔帕ダバ说得。其实即便不去说服,胜利后她也会成为同伴(原作情节)。

加拉莉亚ガラリア:在第13话开头以追击者的身份出现。被追的乔(ショウ)只要使用三次精神操作"闪避"(ひよめき)并在对方攻击时也选择回避,她就会停止攻击成为伙伴(原作情节)。而且当加拉莉亚加入,过关后另一隐藏角色希拉シーラ也会驾驶一艘奥拉战舰并带着精灵族的艾露エル加入军团。如果不是这种状况会有另一批同伴加入。

奥莉弗オリビー:REAL系的29话登场由塔帕ダバ说服(原作情节,两人是婚约者)。说得她之后加布里ギャブレー也可以由塔帕去说得。

主角的恋人:REAL系的23话,SUPER系24话由主角说得。

布露和布露茨プル和プルツー:在上文所述加布里加入之后的30话(REAL系)可以由肖特ジュドー说得。

珐奥フォウ:于REAL系31话,SUPER系32话登场,让卡缪カミーユ去使用说得指令。其后在下一话中仍需进行一次,即可让她成为同伴。

基露琪シルキー:在16话让乔ショウ移动到左下角(右3,上2)的位置。

克斯クェス:在REAL系29号让阿姆罗アムロ移动至左上角(右9,下7)的位置。

除了以上所述,还有很多人也是须要一定条件才会登场及加盟的,比如第一话在7天内及7天以上完成都会有影响。若只选择一个操作系,有些人和战机你根本见不到。因此,想把机器人大图鉴完成度达到100%的人无论如何也要重玩一次了。对了,说起机器人大图鉴就想到OPTION,这次的OPTION中不仅按惯例有音乐欣赏,还有着画面漂亮精彩的卡拉OK模式,另外更有着叫迷家欣喜若狂的角色大事典,详细记载每名角色的登场作品、出身、主要事迹……还有两项资料是随游戏流程而不断增加的,一是上文所述的机器人大图鉴,二是DEMO观看,只要在流程中见到的战机和动画都会自动收进这两项里,真是太绝了。

好,对"第四次"的介绍基本完成。没玩过的朋友赶快去找来体验一下那种兴奋,就算玩过一遍的人也不妨试着选择另一模式再进行一次,定会有许多新的收获!

附表　　精神操作一览表(全30种)

精　神	效　果
根性	自机HP回复1/3
ド根性	自机HP全回复。
热血	1次攻击的威力提升2倍。
必中	1回合间命中率达到100%
ひよめき	绝对回避敌人的攻击1次。
气合	使自己气力提升15点。
幸运	在1次攻防中所得经验值、金钱加倍
加速	1次性提升移动力5点。
补给	使1位同伴的EN及弹药全回复。但气力下降。
激怒	给全部敌人造成伤害10～1000点。
友情	已方全体HP回复1/2
爱	已方全体HP全回复
こかけん	攻击低级敌人时的威力提升
威压	使等级低于自己的敌人1回合间无法行动
信赖	使1位同伴的HP回复1/3。
觉醒	使自己于1回合内再次行动。
集中	1回合中命中率及回避率提升30%
激励	使相临的同伴气力提升10点。
再动	使相临的1位已行动的同伴再次行动。
复活	使1位被击落的同伴再次出战。
隐れ身	1回合间敌人无法攻击自己。
脱力	一定范围内所有人气力下降10点。
自爆	使相邻的所有人受到打击。
侦察	对能力不明的对手使用后即可调查他。
探索	找出地图上的藏宝地点(金魂、芯片等)。
足かせ	一定范围内所有人移动减半。
かく乱	1回合间所有敌人命中率减半。
铁壁	1回合间自机装甲(防御力)提升2倍
魂	1次攻击的威力提升3倍
奇迹	气合×2+魂+必+闪+加+幸

机师的特殊技能

名　称	效　果
ニユータイプ	NEW TYPE,MS系机师的技能,可以使用新型的专用兵器。
强化人间	效果与NEW TYPE相同。
圣战士	奥拉系机师的能力,可以使用HYPER奥拉斩。
シールト防御	用盾进行防御使伤害减半,若悟得后会随机使用。
切りれい	用光剑将击向自己的飞弹类兵器打落或挡开对方的光剑随机使用。
底力	HP在1/8以下时会增加使用会心一击的机率

机械人的特殊能力

名　称	效　果
ヒームコート	能量1200以下的光线攻击无效。
エフィールド	能量2000以下的光线攻击无效。
オーラバリア	能量3000以下的光线攻击无效。
变形&合体	有这种能力的战机即可变形或合体。
分身	机师气力在130以上时即可使用,令对方命中率减半。
HP回复	每回合自动回复一定程度HP。

责任编辑:RYU

幽游白书 特别篇 & 最终篇

攻略指导&秘技大公开

●文/清风

■特别篇　类型S·ACT　容量16M

特别篇有很多隐藏技巧,虽然常玩本节目的人大致能知道,不过将它们列出来还是有必要的。普通技就不赘述了,下面大家看到的是全部角色灵力(或妖力)提升后各项技巧的数值。后面五项的"灵"是消费灵力值、"命"是命中率、"回"是回避率、"威"是威力、"体"是承受力。至于等级从强而弱是S、A、B、C的顺序,看过原作的人都会记得吧。

浦饭幽助

平均而优秀的角色。必杀技的命中率很高且强力,超灵丸威力十足但极具消耗灵力,不要随便使用。

A　灵光弹　灵6　命A　回B　威B　体A
B　灵拳　灵4　命B　回B　威C　体B
X　超灵丸　灵8　命S　回C　威A　体A
Y　散弹拳　灵5　命A　回B　威C　体C

死死若丸

魔哭鸣斩剑没有前作那么好用了,要善于看准时机用死出之羽衣吸收对方的灵力。

A　鸣斩剑　灵4　命B　回B　威C　体B
B　死出羽衣　灵5　命C　回C　威D　体D
X　髑触葬　灵7　命S　回C　威A　体A
Y　怨缚咒　灵3　命B　回B　威D　体D

飞　影

残像的使用判定与前作不同,黑龙波极费能量所以尽量用其它技巧削弱对手,最后使用这招决胜吧。关于飞影有一个秘技即对付有"推返"能力的对手如武威时,故意让黑龙波被他推回,飞影若迎接上去就能吸收那发黑龙波使自己力量上升。

A　炎杀剑　灵6　命A　回B　威B　体B
B　十六斩　灵3　命B　回B　威C　体C
X　黑龙波　灵10　命S　回C　威S　体A
Y　炼狱焦　灵5　命A　回B　威C　体C

桑原和真

一直是好用的角色,看准时机活用首位打者剑和体力回复即可无敌于天下。当被树困在次元空间或被别人用类似技巧封住时用"灵剑"即可发出次元刀。

A　打者剑　灵6　命A　回B　威C　体B
B　二刀流　灵4　命B　回B　威C　体B
X　手里剑　灵7　命S　回C　威A　体C
Y　追杀剑　灵5　命A　回B　威C　体B

藏　马

即使不变成妖狐也比过去厉害了许多,在特别篇中使用率很高的强力角色。变身须提升妖力两次。

A　蔷薇鞭　灵7　命A　回B　威C　体B
B　食妖植物　灵4　命B　回B　威C　体B
X　圆舞阵　灵8　命A　回B　威B　体B
Y　吸血草　灵5　命B　回B　威D　体D

妖狐藏马

如果说藏马变身前只是个军师级人物,变身

后这完全是超级战士了，技巧中原本的梦幻花粉会改为体力回复的药草花粉，属于非常强悍的人物。并且有一招隐藏技，条件与桑原的次元刀相似，相试试吗？

A 妖斩剑 灵7 命B 回B 威B 体A
B 棘斩击 灵4 命A 回B 威C 体A
X 浮叶植物 灵8 命S 回B 威S 体B
Y 魔界植物 灵5 命B 回B 威B 体B

幻海·若(少女幻海)

属于上级者使用的一类角色，只有防御力偏低是一大缺憾，封印技、推返技……各种技巧都有，且很实用。

A 灵光弹 灵5 命B 回B 威B 体A
B 灵光镜 灵5 命B 回B 威D 体B
X 超灵丸 灵8 命S 回C 威A 体A
Y 光！净！裁！ 灵3 命B 回B 威D 体D

户愚吕弟(100%阶段)

使用技巧爆肉钢体两次就会达到能量100%的户愚吕弟，在各方面都比前作削弱了。要取胜很大程度上必须依靠变身才有机会。

A 喝！ 灵4 命B 回B 威D 体B
B 怒号 灵5 命B 回B 威D 体A
X 空拳 灵7 命S 回C 威A 体B
Y 指弹 灵5 命A 回B 威B 体B

仙水忍

超强且全面的人物，灵力提升后红球波强化为紫炎弹，能发挥最大的威力。

A 风阵拳 灵6 命A 回B 威B 体A
B 黄斩蹴 灵4 命B 回B 威C 体B
X 紫炎弹 灵8 命S 回C 威A 体B
Y 气硬铳 灵5 命A 回B 威C 体B

树

稍微熟练一点之后就能上阵，但仍不是很强的家伙，尽量运用异空间力量来压制对手吧。

A 影冲波 灵4 命B 回B 威D 体B
B 封灵技 灵4 命B 回D 威D 体B
X 影之拳 灵7 命S 回B 威C 体B
Y 影之手 灵5 命B 回B 威C 体C

神谷实

并非很好用及容易上手的人物，不过他有各种回复技巧，适于作持久战的类型。

A 解剖刀 灵6 命B 回B 威C 体B
B 指压 灵4 命B 回B 威D 体S
X 极限喷射 灵8 命S 回C 威B 体B
Y 念力病原 灵5 命B 回C 威D 体D

刃雾要

较平均的能力，作战时须要正确的战术。

A 硬币 灵6 命B 回B 威C 体B
B 硬化骰子 灵4 命B 回B 威C 体C
X 岩石 灵8 命S 回B 威A 体B
Y 强化飞镖 灵5 命B 回B 威C 体B

户愚吕兄

比前作稍有下降，仍不失为一名强者，但防御力偏低是他的缺陷。

A 武态手刀 灵4 命B 回B 威C 体A
B 武态地斩 灵5 命B 回B 威D 体B
X 武态射击 灵8 命A 回C 威A 体B
Y 魔态袭击 灵6 命B 回B 威C 体B

鸦

如果面罩脱落后提升妖力就会使头发变成金色，是一个强有力的对手。

A 追迹爆弹 灵5 命B 回B 威C 体B
B 地下爆弹 灵5 命A 回B 威D 体B
X 火炎弹 灵8 命S 回C 威B 体B
Y 手榴弹 灵4 命B 回B 威D 体C

冻矢

需要技巧的角色，比前作略微强化。

A 咒冰剑 灵4 命B 回B 威C 体B
B 走妖波 灵5 命B 回B 威D 体C
X 散弹射 灵8 命A 回C 威A 体A
Y 水晶壁 灵5 命B 回B 威D 体B

阵

中上级人物，爆风障壁应好好掌握。

A 双旋风拳 灵4 命B 回B 威C 体B
B 爆风障壁 灵4 命B 回B 威D 体D
X 裂风斩 灵8 命A 回C 威A 体B
Y 突风击 灵6 命B 回B 威C 体B

武威

推返技魔斗裂闪掌一定要掌握，力量虽比前作削减但也不弱，多用巨斧及翔斩斧配合决胜。

A 魔斗战斧 灵4 命B 回B 威C 体B
B 怒号 灵5 命B 回B 威D 体A
X 翔斩斧 灵8 命S 回C 威A 体C
Y 裂闪掌 灵5 命A 回B 威D 体C

铃驹

总的来说比前作难以掌握，威力不足是重大缺点。

A 双妖妖 灵5 命A 回B 威C 体B
B 犬散步 灵4 命B 回B 威D 体B
X 大车轮 灵7 命A 回C 威B 体B
Y 盾妖妖 灵4 命B 回B 威D 体D

特别篇有一个秘技：在片头“YUYU HAKUSYO”的字样出现时快速输入BABABA-BA即可于对战MODE中直接选用妖狐藏马和100%户愚吕弟。

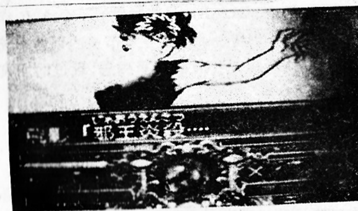
■最终篇 类型ACT 容量24M

对于最终篇，我想大家都有一个共同感觉：就是“各种各样的连击打起来真过瘾”，不过现在要透露几个更过瘾的秘技，并且不知道这些就没法充分领会设计者的精巧构思。至于普通技巧和超必杀可以在游戏中调出就无须重复了。另外，所有人的连续技都离不开↓↘→或↓↙←·重拳或重脚，也不必说了吧。当然，这些连续技或打不着对手，会使自己显得很傻。

超级变身秘技！

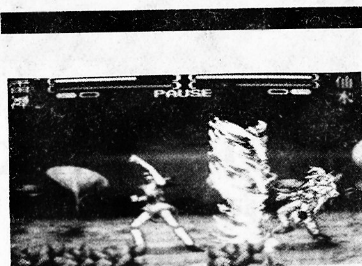
所有两种型态的角色都可以在游戏中变身！与直接选择超级型时不同点在于：一、变身期间威力狂增，一套连击能将对方打死！二、变身时只要灵力满档，输入指令即可，没有任何附加条件，变身后灵力不断流失，用完时恢复原状。

魔人幽助：→↘↓↙←↙↓↘→·重脚
妖狐藏马：↓↙←↙↓↘→·重拳
气钢斗衣仙水：↓↘→↘↓↙←·重脚
黑龙斗衣飞影：↓↘→↘↓↙←↙↓·重拳



超必杀技FINISH！

这个是很了不起的设计，能够见到所有人超必杀技的隐藏特写。条件是在决胜局，当你的体



▲仙水的裂破风阵拳可以连续打击被抛上半空的对手

力是重伤，灵力满档，而对方HP所剩值肯定会被你一下超必杀击毙时；稍接近对方(不要紧贴着)输入→←→重拳，可以一下把对手击晕(不会损伤对手体力，但注意→←→重拳必须自己体力重伤、灵力满档才能用出)；然后尽量远离对手使用超必杀技，这时就会看见迫力十足的精彩特写！

必杀技：
真·冥界波↓↘→·拳
暗翔冥蹴击↙(集气)↗·脚
冥界坏波←↙↓↘→↓·拳
超·冥界激灭神坏波→↘↓↙←→↘↓↙←·重拳

最后，就是只在最高难度时才能遇上的冥界之王。耶云也可以于对战MODE使用，方法是片头“PUSH START”出现时快速输入“Y”×7、“X”×6、“A”×5。

责任编辑：KING

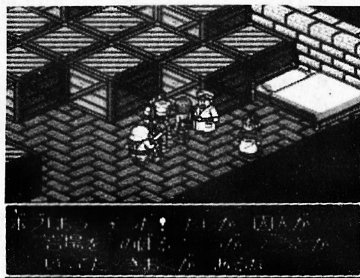
LADY STALKER 蕾蒂大冒险

——向过去的挑战

文/GOGO

类型 A·R 机种 SFC 厂商 TAITO 容量 24M

在开始进入本节目之前,首先有必要介绍一下它的作者:内藤宽。也许这个名字让人有点陌生,但说起其代表作,SEGA 著名的"光明"系列、"怒之铁拳"系列恐怕是无人不晓。在 CLIMAX 加盟 SFC 后,这位 GAME 奇才又为超任制作了与 MD"SHINNING FORCE"同风格的"FEDA—正义之纹章",动感十足的战斗画面,人物善恶属性会影响伙伴加盟的设定等全新要素甚至更在"光明"之上。现任CLIMAX社长的内藤,于今年四月与 TAITO 联手拿出了他的又一力作——LADY STALKER。



▲总体感觉与"LAND"真是很接近

看到这个标题,很自然让人想起 MD 的 LAND STALKER(皇帝的财宝),相信内藤采用这个标题也有这个用意。的确"LADY"的移动、战斗系统、视角和音乐都与"皇帝财宝"非常近似,但无论是魔法、道具的数量和效果都大大加强;而且有轻松的水中行动及激烈的乘车射击版面。但最为显著和受欢迎的新系统,还要数游戏中与同伴协调作战的设计:主角 LADY 由你来操纵,而两位伙伴就靠 A.I(人工智能)控制战斗,这有点像 SQUARE 早些时候的一个 A.R 作品(好像是圣剑传说 2)。反正本节目的创新系统和操作方式,以及作者的精彩构思,玩过的朋友自然能体会到。

人物介绍

蕾蒂

我们的主人公。虽然是豪门的千金小姐却喜欢冒险之旅,她的主要武器是鞭子和皮靴,攻击方式也分为远程的鞭技与近距离的足技两种。LV 每提升 6 级,可以悟得两种新的必杀技,到 LV24时就能修得全部的四种鞭技与四种足技,必杀技花样百出,其中还有空翻脚刀呢!

▲除了主角及两名CP控制的同伴,还有各种各样的独特性格的家伙

科克斯

蕾蒂的厨师,长于攻击的角色,同时善于使用回复魔法,在游戏后半段可以得到比其他人最强武器威力要高出三倍的金剑。平时会经常帮助同伴们回复体力,所以在他加入后就可以放心得多。只不过他初登场时防御力较弱,要尽快为他配置强力防具为佳。

尤吉奥

蕾蒂的家庭教师兼园艺师。虽然蕾蒂很讨厌他的说教,但有他强力的攻击魔法在冒险之旅中可以轻松许多。他在魔法及特殊攻击方面最强,不过接触战较弱,武具也一直是三人中最差的。

アイテム(宝物)介绍

RPG 中必不可少的道具,在本作中一样有着重要地位,下面的简表将重要的道具收录,相信玩者会有所帮助。

ツークラッチ 进行 2 次攻击,蕾蒂专用。

こだいのほん 用キングバロン的古代文字写成。

ふるいちず 本岛的全体地图。

レティウォッチ 蕾蒂的手表(或叫女式手表),计算游戏总时间。

おくすり 体力回复

どくちゅうわ 解毒

マヒノン 治疗麻痹(マヒした状态)

おぶた 使 LV 低于自己的敌人不会出现。

スプリンク 返回到过的村庄。

まかいのにく 使怪物出现。

マジックワォーター 回复一定魔法值。

ラレショツプ 次元商店,可以在随意地点购物。

グムおかし 使尤吉奥和科克斯的魔力全回复。

チョコレータム 提升生命值的极限。

マジキャンディー 提升魔法值的极限。

セントウォーター 使全员生命值回复。

まものエキス 在特定场合使用可以进行怪兽变身。

バナント 战斗中使用,使攻击力上升。

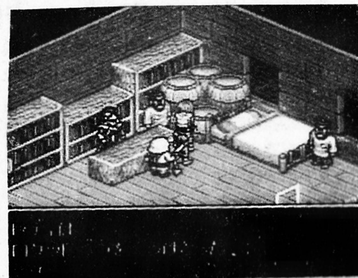
キングにんぎょう 遇敌时(BOSS 以外)逃遁。

ビザ 进入岛中必须品。

サジクのてがみ 用它可以知道サジク的行踪。

武器和防具

关于武器和防具恕不列表了,只有几点忠告:在中后半段会得到攻击力数值很低的东西,但其实有特定的作用或效果,比如火箭靴ロケットくつ可以让你飞起,防御之靴こつのくつ能使你在某些地方行动等等,此外,有些极强的防具会将你的魔法封住,一定不要急躁,也不要在获得新装备后立即放弃旧有装备。



▲购物是必不可少的

魔法一览

魔法名	消费魔力	作用	魔法名	消费魔力	作用
チュー	0	吸收一名敌人的魔力 15～26 点	ボワ	2	杀伤一名敌人 15—26 点
コルド	2	杀伤一名敌人 18—28 点	チュウワ	2	解毒
ゴムグツ	2	一定时间内保护主角通过某些地面	チセジ	3	己方回复生命值 40—50 点
ダウン	3	使一名敌人防御力下降 15—26 点	アツプ	3	使自己防御力提升 25—35 点
ズガ	4	杀伤一部分敌人 25—35 点	ソアップ	4	己方全体防御力提升 17—27 点
シニ	4	瞬间杀死一名敌人	マボロシ	4	雾幻魔法,降低敌人命中率
ビガ	5	杀伤全体敌人 20—30 点	チャージ	5	回复己方生命值 90—100 点
ズガガン	6	杀伤一部分敌人 45—55 点	ダブラップ	6	己方攻击力提升 2 倍
フルチャ	7	己方的生命值全回复	シネネ	7	瞬间杀死一部分敌人
ザップ	8	飞回去过的村庄	テンソー	8	迷宫脱出
ザコナイ	8	一定时间不会遇敌	ダマリーン	9	封住敌方魔法
ボワワ	10	杀伤一名敌人 70—80 点	アイシー	11	杀伤一部分敌人 56—65 点
チャネル	12	唤回死者的灵魂,成功率低	ピカデカー	15	杀伤全体敌人 35—45 点
ミナチャジ	18	己方全体回复生命值 90—100 点	リンネル	20	唤回死者灵魂

责任编辑:半熟

FRONT MISSION

前线任务——同伴角色介绍

类型 SLG　机种 SFC　厂商 SQUARE　容量 24M

文/凌丁

FRONT MISSION 前线任务被称为史克威尔的世纪之作,不仅因为它有着电子化的指令视窗、动人心魄的逼真战斗画面及漂亮的人物、机械造型,也因为游戏中经过精心设定的敌方、己方战机特性及充满专业气氛的机械强化操作。此外第三个重要因素就是带有 RPG 要素的剧情中出现一个个充满个性的角色。其实这个游戏的战斗操作并不算难,从发售至今已有很多人轻松完成,甚至着手进行第二遍游戏,多数人最大的愿望无非是两条:做出最强战机,凑齐最强阵容。本文即写给想找到所有同伴的玩家,好,废话少说,GO!

首先,本节目中能成为伙伴的一共有多少人呢?若把胖胖的皮威ピウィー也算上,答案是 18 人,这中间包括第十八关战争终结后加入队伍的坎茨ゲンツ(Gentz),他就是最后一位同伴。下面就将几位有可能漏掉的角色作一介绍。

保罗ポール(Paul)

在第五场战斗グレイロックの町解放之后,到町内的酒场"TIGER－EYE"去一趟他就会成为同伴。他的修得限界是 4,模式是格斗·近距离·远距离,他的远距攻击特性值很高,适合使用导弹类武器。

阿尔塔アルダー(Alder)

他在メナサの町的酒场可以见到,当时态度十分傲慢。第五关之后回到メナサ,若在斗技场将其打败,他就会加入。不过之前别忘记 SAVE。此人修得界限是 3,模式是格斗·近距离·远距离。

克里高利奥グレゴリオ(Gregorio)

第 8 关结束解放フリーダム市之后,在斗技场将他打倒便能收服他。当时他名字是コング(Mr. Kong)。他非常擅长格斗,因此要用远距离攻击对付他……最好先去 SAVE 一下。他的修得限界是 3,但除了强大的格斗力没法强化别的技能。

波比ボビー(Bobby)

布伦卡ポルンガ(Porunga)

这两位 11 关以后在ペセタの町露面,但有时町内会发生一些意外,所以之前 SAVE…不必多说了。波比的修得限界是 4,三种技能全部都有。布伦卡的限界是 5,技能中少一种远距离。

拉尔夫ラルフ(Ralph)

被错过可能性最大的角色。其实他就在フォートモーナス的斗技场出现,完成某一事件后到那里去,在名单上就会出现他的名字。他的修得限界只有 2! 技能倒是全有…其初期 LV 设定就是 22 级。总之去把他找出来吧!

其余角色

洛依德ロイド(Roid)

非常平均全面型的角色,限界是 5,格斗·近·远。

撒卡塔サカタ(Sakata)

提升 LV 后近距离攻击会极强,限界 5,格斗·近·远。

娜塔利ナタリー(Natalie)

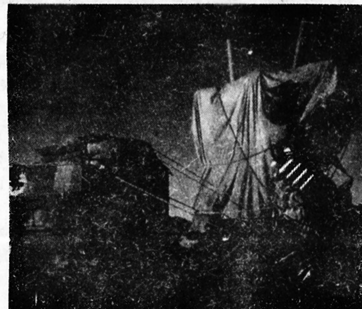
与洛依德相似的类型,限界 5,格斗·近·远。

凯斯キース(Keith)

不妨随意培养试试看。限界 5,格斗·近·远。

J. J.

近距离战极强的角色。限界 5,格斗·近·远。



弗雷德里克フレデリック(Frederick)

格斗及远距离素质高。限界 4,格斗·近·远。

杨美华ヤン(Yang)

格斗素质高,需强化近距离能力。限界 3,格斗·近·远。

汉斯ハンス(Hans)

完全的飞弹类型,近距离需要锻炼。限界 3,近·远。

莫利モーリー(Maury)

较平均的二线人物。限界 4,格斗·近。

伊希恩イーヒン(Yeehin)

近距离很强的人物。限界 4,格斗·近·远。

好啦,人物介绍就到此结束,不管是第一次还是第二次玩这个节目的朋友,祝你们玩得痛快。

编者按:关于前线任务的一些秘技已在本期登出,请注意秘技天地。 **责任编辑:KING**

87年头号扛鼎之作，销售量37周保持第一，认知度74周绝对领先。获87年度最佳游戏金奖是众望所归！

勇者斗恶龙 Ⅱ

文/我是云

机种 FC　厂商 ENIX　类型 RPG　容量 128K

自从你的祖先打倒了邪恶的巨龙，拯救了阿利夫加鲁多大陆(アリフカルド)后，和平的日子降临了。一百年后，被人们称作大神官哈刚(ハーゴン)的野心家，从幕后窜上了邪恶的舞台，演出了一场邪恶肆虐，最终被正义力量打倒的老戏。

不很贪心的大神官哈刚采取的第一步行动是将蒙布尔克城(ムーンブルク)毁掉，他派出的爪牙杀死了这个王国内连同国王在内的几乎所有的人。但是幸好还有一名受了重伤的士兵逃到了罗利西亚城(ローレシア)，他向罗利西亚王报告了惨状后便死去了。这时，老国王对自己的儿子(就是你)说："王子，你是继承了洛特(ロト)血脉的勇者。去吧，去创造传说吧！"

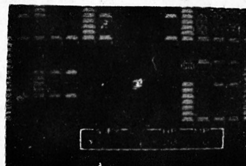
下楼后，从楼梯旁的宝箱拿了铜剑(どうのつるぎ)和钱后，首先要学习一下怎样才能当一名勇者。尽量与能见到的人交谈，获得信息；要知道宿屋可以恢复HP和MP、道具店及武具店能买到所需物品、教会中可以解毒、解咒及复活，但要花钱(这是修道的人应有的行为吗?)，役所中可以随时存取钱和物品；时空隧道可以将你迅速传递到遥远的地方；在国王或一些特殊人物处可以听到续关咒文(接关密码)；当手中持有福引券(ふくびきけん)时，去博奕所可以玩博奕游戏得到奖品。大致了解勇者应该怎样做之后，听国王说在撒马多利亚城(サマルトリア)的王子唐奴拉(トンヌラ)和蒙布尔克城的公主娜娜(ナナ)也是继承洛特血脉的人，找到他们可以使正义的力量强大一些。

从罗利西亚城向西去往撒马多利亚城途中，首先到达了利里沙镇(リリザ)。在这里听人们说在镇子西边的祠堂中，通过时空隧道到达蒙布尔克，这也许是找到娜娜的捷径吧。

由利里沙镇向北不远，就到了撒马多利亚城。在城中的地牢中，隔着牢门与犯人交谈中得知不同颜色要用与门颜色相同的钥匙才能打开。本来应该找到唐奴拉王子的，可是却听到撒马多利亚国王说他已经开始抵抗哈刚，去了城东的勇者之泉接受洗礼去了。还听公主说唐奴拉走路爱绕圈子。

从城里出来一直向东，走到罗利西亚大陆最东北的海边，发现了一个洞窟。进入后可以得到一些宝物及在勇者之泉中接受洗礼。不过，又来晚了一步，唐奴拉王子已经走了，听老人说他又回撒马多利亚城找你去了。唉，这种事真是有趣，你是否也和朋友有过这种互相走岔的经历呢。

赶紧又回到撒马多利亚城，但并没有找到唐奴拉王子，这小子怎么回事呀！对了，他不是喜欢绕圈子吗，是不是去别的地方了呢?果然，在利里沙镇中的宿屋中找到了他。于是，唐奴拉王子加入队伍中。下面去找公主吧。但是来到撒马多利亚城西边的劳拉之门(ローラ)，士兵却不让你通过。那里的老人让你去罗利西亚城的南边的祠堂去找他的弟弟。为什么要找他弟弟呢?在农业社会或自命现代社会而骨子里仍是农业社会中的老人们总是凭想当然及命令的口吻让你去做这做那，但又没有能够说服你的正当理由。为了继续将游戏玩下去，还是去吧。当找到了另一位老人后，听他说在撒马多利西城西边的湖中洞窟中藏着银色的钥匙(ぎんのカギ)，但那里妖怪很厉害，一定要二人一同去取才有可能生还。


▲你肩负着重大的使命

从湖中洞窟中拿到银钥匙后，可以打开以前的银色门扉。在罗利西亚城中打开许多银色门扉后可得到许多宝物，还会听到除魔铃能减少自己被咒语弄住的机会。在城中地牢中的犯人说你要将门打开放他出去，就告诉你一个重要消息。什么，在我的王国中还要讲条件，找不痛快呀！严刑拷打加施××计看你说不说。唉唉唉，怎么有

地图注：

①罗利西亚城
②利里沙镇
③勇者之泉
④撒马多利亚城
⑤湖中洞窟
⑥劳拉之门
⑦蒙贝他镇
⑧蒙布尔克城
⑨风之塔
⑩龙之角双塔
⑪鲁布加纳镇
⑫拉达多姆城
⑬龙王的城堡
⑭沉船处
⑮大灯塔
⑯泰帕村
⑰布拉努尔
⑱世界树
⑲火焰祠堂
⑳德尔根达尔城
㉑萨汗镇
㉒布尔伯镇
㉓满月之塔
㉔海中洞窟
㉕精灵祠堂
㉖哈刚神殿

变质的倾向呀！是不是思想根源有问题，不是人性本善的吗？在利里沙镇中打开银色门扉后可以玩博奕游戏。

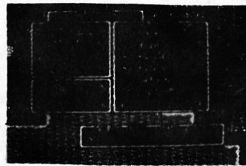
当你拿够了宝物、听完了消息后，来到劳拉之门时，士兵已经让开。你从地下通道就可以来到蒙布尔克大陆。出洞后向南走，来到蒙贝他镇(ムーンペタ)。在镇中听说蒙布尔克城在镇子的西方，又听说镇子南边的风之塔里有一件风之斗篷(かぜのマント)，穿上它从高处跳下时可以滑翔一段距离。镇中有条奇怪的狗总是跟着你。先不管他，去蒙布尔克找娜娜公主去吧。

来到蒙布尔克城，发现这座王城被哈刚变成了一片废墟，到处都是沼泽，穿过沼泽很费力气。从城边绕到城中心的楼梯处，下去发现一名士兵还有一口气。他对你说娜娜中了咒语，必须用太阳神之镜(ラーのかがみ)才能解除咒语。还说城中有许多亡魂。原来城中一团团的火的亡魂。与亡魂对话，他们会告诉你娜娜被变成了一条狗，原来蒙贝他镇中的狗是……还会告诉你在城东的一片挨着四座桥的沼泽地里有太阳神之镜。

来到四座桥旁的沼泽地，在沼泽中右上方的一格处调查，发现了太阳神之镜。回到蒙贝他镇中，使用太阳神之镜终于把变成狗的娜娜公主恢复了人形，随后她也加入队伍。三人又从蒙贝他镇的东北方，沿着蒙布尔克大陆的东海岸南下来到风之塔，在塔中找到了风之斗篷。

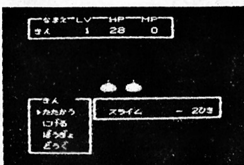
三位继承洛特血脉的勇者终于在一起了。回到蒙贝他镇中，不知该做什么了，又没有老人来指指划划，闲来看看李敖的书吧。书中说我们应该去追寻西方的真髓。果然，在蒙布尔克大陆的西海岸发现了祠堂。李敖的话真对呀！穿过祠堂来到一片沙漠中，向北走的话会发现一对高塔，在塔北方偏西一点的地方有一个祠堂。里面的老人坐在金色门扉旁，他说只有金钥匙才能打开金色门扉(我们早知道了)。来到塔里，有个人告诉你这里就是龙之角(ドラゴンのつの)的高塔，利用风之斗篷可以飞到对岸去。三人上到塔顶，披上风之斗篷从塔顶跳下，果然飞到了对岸(只有一件斗篷三个人怎么能都飞呢?)。下了北之塔后向东走发现了港湾小镇鲁布加纳。在这里有个商人对你说："只要你能帮我把沉船中的财宝捞上来，就给你报答。"(你为什么不说沉船地方，让我们去哪儿捞呢?)又有一个人对你说镇子东边就是阿利夫加鲁多大陆，那不就是上一代勇者制造传说的地方吗？在镇中发现有几个妖怪正在调戏一个小姑娘，而镇上的人却都不管，警察干什么吃去啦！(噢，对啦，好象在RPG世界中没有警察。又好象在我们生活的现代社会中也发生过这种事吧。)当帮助小姑娘打跑了妖怪后，她会带你到她的爷爷面前，老人为答谢你，说他的船你可以随便用。好，既然我们也是继承洛特血脉的勇者，就去看看祖先奋斗过的地方吧。

乘船来到祖先的王城拉达多姆城(ラダトーム)，一百多年以来这里发生了不小的变化，最大的变化是拉达多姆城与旁边的小镇合并了。三人去找这里的国王，却听士兵说："国王为躲避哈刚，不知跑到哪里去了，真是个懦夫。"(还说别人，自己不也是缩在城里不敢出去吗。)又在城中听说有一艘船沉在鲁布加纳北面的海中，快去捞财宝吧。


▲数据界面仍沿袭Ⅰ代风格

出城之后，刚要乘船去捞财宝，却看见王城南边就是原先龙王的城堡。看绕圈子的唐奴拉建议先去那里看看吧(找他的时候是不是他也这么想，所以老是走岔呢？这家伙真要命！)。不过，看看也无妨。进入龙王城发现这里变化不大，而且传说中的洛特之剑(ロトのつるぎ)还在这里藏着(上一代勇

者是否…神有问题，好好的不把剑传给后代，又放回来干嘛？考验？吝啬？不愿别人超过他？）。来到龙王宝座，发现了它的后代小龙王。小龙王不象它的祖先，十分友好地接待了勇者，一点儿也不记仇，好象比人类还好点儿。它告诉你只要收集齐五个徽章后，就会得到罗比斯的守护，还说在原先梅尔吉特城（メルギド）南方海中的一个岛上有一枚徽章。



▲著名的史莱姆也会登场

出了龙王城堡，先要去寻找沉船财宝。从鲁布加纳镇一直向北航行，发现大海中有一块与其它海面不一样的地方（需注意的是屏幕是循环的，走过了会从下方出来，在 SFC 版中沉船处极不显眼），调查那处便找到了沉船的财宝（ふねのざいほう），把它交给镇上的商人后，他就送给你一支山彦之笛（やまびこのふえ），可却不告诉你它有何用。去找小龙王所说的徽章吧。乘船去阿利夫加鲁多大陆东南面的海中小岛，途中发现梅尔吉特镇已经不存在了。来到岛上塔中，在迷宫般的塔中听说哈刚的神殿在蒙布尔克南边的隆达尔吉亚大陆（ロンダルキア）上。突然，看到一个老人向我们招手，似乎要带我们去什么地方。一直跟着他，发现一个宝箱。刚要打开它，却受到妖怪的攻击，打败它们后就得到了星星徽章。

乘船从龙之角绕过这里的陆地，沿着隆达尔吉亚大陆的西海岸南下，发现了一条河流，顺着河流来到源头，下船绕过山口向东走，会发现一个叫泰帕（テパ）的村子。在村中听说有一个编织高手住在村中，还听说在村南湖中岛上的满月之塔中有月亮碎片（月亮难道真的让真主切碎了吗？），原来是可以乘船到达的，但现在河道干涸了，必须要打开水门将水放进河道后，才能过去。但是，水门的钥匙（すいもんのカギ）却被一个叫拉格斯（ラゴス）的人偷走了。

所以，跟下来就是去找拉格斯去拿水门钥匙。乘船由原路回到海上，发现隆达尔吉亚大陆西边，有一个很大的岛屿，岛上有一座被称作水都布拉努尔的都市。在这里可以听到许多重要的消息：在隆达尔吉亚东南角的海中小岛上长一棵世界树，上面生长的世界树之叶（せかいじゅは）可以起死回生；在火焰祠堂中藏有太阳徽章；在罗利西亚大陆南方大岛上的德尔根达尔城（デルコンダル）中有月亮徽章；使用神圣的织机（せいなるおりき）来编织雨露之丝（あまつゆのいと）的话，就可以织出一件水之羽衣（みずのはごろも）。

从布拉努尔乘船沿隆达尔吉亚大陆南海岸东行。一路上首先会发现在大陆东南角上有一座市镇，但进去一看只有一个男人和一条狗，有一道金色门扉，但不知那边是何处。继续向东会发现长有世界树的小岛，在世界树上可以摘下一片世界树之叶带在身边（但只能带一片，使用后才可以再摘，这叫什么树呀，整个儿一根草）。再向东走一点儿，有一小岛上有祠堂，进去一看，里面有火焰，这就是火焰祠堂吧。果然，在祠堂外的右上角墙边发现了太阳徽章。从这个祠堂出来，乘船向东北方前进就到达了德尔根达尔城。在城中遇到一位占卜师说他能告诉你要找的东西在何处，但他一会儿指东，一会儿指西，一看就是一个骗子，千万不要信！（可悲的是，在现代社会中仍有为数不少的人相信算命的话。这些人应该都是悲观的，因为他们不知道用自己的劳动去创造自己美好的未来，而是要从算命的人那里去获取自欺欺人的自慰或毫无根据的恐惧。而算命人的应该都是乐观的，因为他们大概都已经算到自己将来永远不会有舒适的生活及长寿的生命，也没有想不开，还快乐地活着）又听说如果吹起山彦之笛时出现了回音，就说明那里藏有徽章。果然；你在城中吹起笛子后，听到了回音，赶紧去找月亮徽章吧。在这里的国王处听他说只要让他高兴就会得到奖励，你若答应与国王养的野兽搏斗并打败它后，国王便会给你月亮徽章，但必须自己去要。之后，又听说在城南海岛中的渔港萨汗镇（ザハン）中有一名叫达西森（タシスン）的人拿着黄金钥匙（きんのカギ）。立即乘船南下，在茫茫大海中的一座极小的岛上找到了萨汗镇。来到达西森家中，他妻子却只告诉你他喜欢狗。又听别人说在镇子西北方海中有一处被岩礁环绕的洞窟，若想进去的话，必须用月亮的碎片使海水涨潮，还有人说他看见镇子打渔的船被妖怪袭击了，是不是达西森也回不来了？这时，突然听见有人说镇上的狗总是要把他拉到某处，实在不明白是怎么回事。达西森不是喜欢狗吗，果然，跟着那只狗走，会在它的左边找到黄金钥匙。

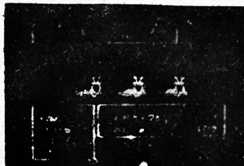
这样，以前所有的金色门扉都可以打开了。在德利西亚城中拿到了洛特之印（ロトのしるし），用它可以在阿利夫加鲁多大陆东南角的祠堂内跟老人换取洛特之盾（ロトのたて）。（这不就是一代中那个老人吗？又活了一百多年呀，真是生理上的大成功，但想法还是老一套，没什么新鲜的东西）。在撒马多利亚城中拿到洛特之盔（ロトのかぶと）。在蒙贝他镇，打开金色门扉后可通过一关看妖怪的牢狱的通道来到一老人处，他会告诉你在精灵祠堂中如果拥五枚徽章就可以得到罗比斯的守护。在拉达多姆城中打开金色门扉后听说在龙之角高塔的三楼有雨露之丝。在德尔根达尔城打开武具店的后门，进去可拿到盖亚之铠（ガイアのよろい）。去这些地方如果利用时空隧道是非常方便的。

还记得隆达尔吉亚大陆东南角上的只有一个人和一条狗的镇子吗？到那里打开金色门扉就来到地下城镇布尔伯（ペルポイ）。在镇中听说只有在德尔根达尔北方海中的精灵祠堂中得到大地精灵罗比斯的守护才能破解哈刚的咒语。还听说镇中有卖牢狱钥匙（ろうやのカギ）的。在左边的一间道具店中看到出售道具的目录中有一项没有标出是什么东西，这就是牢狱的钥匙，买下来吧。来到镇中的牢狱，士兵告诉你关在狱中的拉格斯不见了。拉格斯不是拿着水门钥匙的人吗？打开右边牢狱的门，里面没人，但却看见地上有一堆碎石，是不是从这里跑了呢？果然在墙后面发现了拉格斯，他会给你水门钥匙。打开左边的牢门，老人会告诉你只有邪神像（じゃしんのぞう），才能打开通往哈刚神殿的路。这时，又想起罗利西亚的那个犯人还掌握着重要的情报呢。回到罗利西亚放出那人，他便告诉你在通往隆达尔吉亚的路上有生命徽章。这个牢里还关着一名神父，为什么他也被抓进来了，原来他是妖怪变的。打败他后可得到雷杖（いかずちのつえ）。在布拉努尔镇中，打开教会后面的门，就可以进入那里的时空隧道。会被传送到一处祠堂，这里的老人告诉你，祠堂西边有一条通往哈刚神殿的通道，这个祠堂一楼中，墙上有一处暗门，要仔细寻找（在 SFC 版中一楼右上角有速度种子（すばやさのたね））打开它后出去会发现一个妖怪，但它很胆小，怕挨打，它告诉你蒙贝他镇中有水之徽章。从这个妖怪待的地方向外走就会来到陆地上，原来这就是布尔伯西边的祠堂。来到蒙贝他镇打开地牢的门，打败妖怪后，在妖怪刚才待的地方调查，可以找到水之徽章。

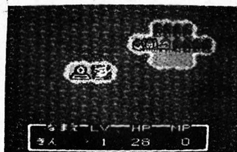
三人按照线索来到泰帕村，在村子西北角的水门处使用水门钥匙将门打开，这样水便流入河道。随后，三人乘船来到满月之塔。进入塔内之后先要爬到最上层，打开宝箱得到一个祈祷指轮（いのりのゆびわ），它可以为主角恢复五次 MP。之后再往下走，在遇到一位老人对你说在德利西亚大陆东北角祠堂中有人知道怎样去哈刚神殿后，就要以打开宝箱得到月亮碎片了。继续乘船到那个祠堂，里面老人告诉你用月亮碎片进入海中洞窟可得到邪神像，但洞内有岩浆，只有穿上水之羽衣才能不受伤害。还告诉你萨汗镇有神圣织机。

听老人的话来到萨汗镇，打开镇中的门可得到神圣织机。还差雨露之丝才能织出水之羽衣。于是，一行又来到龙之角，在北边塔的三楼找到了雨露之丝（FC 版要一步一步调查，SFC 版在楼梯左两格、上一格处）。这样，就可以去泰帕村找到编织高手唐莫哈米（ドンモハメ）爷爷去编织水之羽衣了。当你把两件宝物给老爷爷后，他对你说：“这个要过些时候才能织好，你以后来拿吧！”当你在镇中睡了一觉，再去找他时，他还是没有织好。必须在你听到一次复活咒文并关机重来之后，他才能将水之羽衣给你。穿上水之羽衣并乘船来到萨汗镇西北的洞窟边上，在左下角处使用月亮碎片，海水涨了起来，船顺利通过了岩礁。在洞窟中历尽千辛万苦终于在地下五层中打倒了妖怪并拿到了邪神像。从布拉努尔镇的时空隧道来到布尔伯西面的祠堂，出祠堂向西走，来到一片沼泽地。在沼泽地最上一行从右数第三格处使用邪神像，岩石就会裂开，出现通往哈刚神殿的洞口。进入洞中，会发现有许多陷井使你掉到最下一层。不必担心，在那里可以找到生命徽章。这样，五个徽章已经找齐，乘船来到德尔根达尔北方的精灵祠堂中，一直下到一处有四个十字架的屋内，站在四个十字架正中，就会得到罗比斯的守护（ルビスのまもり）。

至此，一切准备工作算是完成，勇者终于拥有了与哈刚挑战的实力，而没有在这之前被其消灭。从通往隆达尔吉亚中心的洞窟向哈刚神殿进发吧。在洞窟一楼右下角的楼梯来到二层，发现这层是一处无限循环的地方，必须从楼梯向左走，在第三个路口向右拐，才会看到上三楼的楼梯。三楼很宽广，首先到最右边的楼梯上楼直至五楼可得到洛特之铠（ロトのよろい），穿上它可防止一切沼泽对你的伤害。回到三楼从最左边的楼梯上至五楼在一间屋内有一顶不可思议的帽子（ふしぎなぼうし）。再从三楼左上的楼梯上至五楼，在一间屋内有一死神之盾（しにがみのたて），但装备它会受到阻咒，战斗时常常不能行动，只能在教会中解开咒语，还要花钱。最后，从三楼右上方的楼梯上至五楼，可继续前进。五楼的地形很奇特，以 2×2 为单位的地面上，右上角的一格就是陷井。若不小心从陷井掉到四楼，就要从四楼右上角的楼梯回到五楼。不过，若从四楼左下角上一格、右一格处的陷井掉下去，就会发现一宝箱，内有闪电剑（いなずまのけん）。拿到闪电剑后向右走从陷井落下再来到一楼。重新回到五楼后，从五楼右上角的楼梯上至六楼。六楼也是妖异的迷宫地形，若不走正确路线而会永远循环下去。正确路线为右→左→右→右上→上→左→上→右，然后继续向右便找到楼梯，通过洞窟。


▲敌人数量比 1 代增加许多

上到地面，已经来到隆达尔吉亚的内陆高原上，向东北方走发现祠堂。祠堂中可免费恢复 HP 和 MP，如果在这里听到复活咒文的话，无论在何处只要用吉美拉之翼（キメラのつばさ）或飞翔（ルーラ）咒文就可直接回到此处。另外，这里的时空隧道可到达布拉努尔镇中。



▲虽在咫尺，却过不去

以这个祠堂为基地，向祠堂西南的哈刚神殿进发。来到哈刚神殿，却发现这里与罗利西亚城一模一样，这就是哈刚的咒语吧。不过城中的宿屋可以帮你恢复HP和MP。在王座前消灭了妖怪后，在王座后墙的从左数第二格处找到暗门，进入通道后应使用托拉马那(トラマナ)咒文来防止自己在咒之地面受伤害。在通道左边的屋内可得到恶魔的尾巴(あくまのしっぽ)，在右边的屋内可得到恶魔之铠(あくまのよろい)。不过，这些可都是受阻咒的道具，最好不要装备。在通道正中心打开门进入一间屋内，在巨大的十字架中心使用邪神像的话，就可来到二楼。这里并没有迷宫(有谁没事儿把自己的家弄成迷宫呀!)，但会碰到厉害的妖怪，一直来到第七层，终于看到了哈刚。双方二话不说，立即动手，当哈刚最终被打倒之后，老一套的是又出现了一只被称作破坏神的怪物西多(シドー)，当三个人历尽艰险打败了西多后，哈刚的神殿崩毁了。

三人乘船回到罗利西亚王城，国王在王宫中列队欢迎;“你们三人勇敢地保卫了世界的和平，不愧为继承洛特血脉的勇者!”于是，自动让出了王位，新的和平时代又开始了，举国欢庆，人们将永远记住他们三人……

中日文对照

行走中:

はなす——对话　つよさ——状态　かいだん——楼梯　とびら——门　じゅもん——咒文　どうぐ——道具　つかう——使用　わたす——给予　すてる——丢弃　とる——拿取　しらべる——调查　ひがし——东　みなみ——南　にし——西　きた——北　レベル——水平　そうび——装备　つよさみる——看状态　さいだい——最大限度　ぶき——武器　よろい——铠甲　たて——盾　ちかろ——力量　すばやさ——敏捷　まもり——守护　こうげきりょく——攻击力　しゅびりょく——守备力　かいにきた——买　うりにきた——卖　やめる——停止　めずける——寄存　ひきだす——取出　おかね——钱　どくのちりょう——疗毒　のろいをとく——解咒　いきかえらせる——复活　ゆうしゃのしそん——勇者的后代　まほうせんし——魔法战士　まほうつかい——魔法使者

战斗中:

こうげき——攻击　にげる——逃跑　ぼうぎょ——防御　どうぐ——道具　じゅもん——咒文

主角状态:

どう——中毒　ねる——睡觉　マヌーサ——迟钝　マホトン——封咒　しに——死亡

武器及防具:

どうのつるぎ——铜剑　こんぼう——棍棒　ひのきのぼう——扁柏树之棒　せいなるナイフ——神圣小刀　くとりがま——锁链镰刀　てつのやり——铁枪　はがねのつるぎ——钢剑　まどうしのつえ——魔道士之杖　おおかなづち——大铁锤　ドラゴンキラ——屠龙剑　はやぶさのけん——隼之剑　ひかりのづるぎ——光之剑　いかずちのつえ——雷杖　いなずまのけん——闪电剑　はかいのつるぎ——破坏剑　ロトのつるぎ——洛特之剑　かわのよろい——皮甲　めののふく——布服　かわのたて——皮盾　くさりがたびろ——锁链甲　はがねのよろい——钢铠　はがねのたて——钢盾　みかわしのふく——闪身服　てつかぶと——铁盔　まほうのよろい——魔法铠　ちかろのたて——力量之盾　ロトのたて——洛特之盾　ロトのかぶと——洛特之盔　ミンクのコート——貂皮大衣　ガイアのよろい——盖亚之铠　みずのはごろも——水之羽衣　ロトのよろい——洛特之铠　ふしぎなぼうし——不可思议的帽子　しにがみのたて——死神之盾　あくまのよろい——恶魔之铠　あくまのしっぽ——恶魔的尾巴

宝物及道具:

やくそう——药草　どくけしそう——解毒草　ふくびきけん——福引卷　せいすい——圣水　キメラのつばさ——吉美拉之翼　すばやさのたね——敏捷的种子　いのちのきのみ——重要的随身物　ぎんのカギ——银钥匙　ラーのかがみ——太阳神之镜　かぜのマント——风之斗篷　いのりのゆびわ——祈祷指轮　まよけのすず——除魔铃　せかいちず——地界地图　ちからのたね——力量种子　ふねのざいほう——沉船财宝　やまびこのふえ——山彦之笛　せかいじゅのは——世界树的叶子　きんのカギ——金钥匙　ふしぎなきのみ——不可思议的随身物　ロトのしるし——洛特之印　ろうやのカギ——牢狱钥匙　すいもんのカギ——水门钥匙　つきのかけら——月亮的碎片　せいなるおりき——神圣的织机　あまつゆのいと——雨露之丝　じゃしんのぞう——邪神像　ルビスのまもり——罗比斯的守护　ふっかつのたま——复活之玉

咒文:

ホイミ——回复　ギラ——火焰　マホトーン——封咒　ベホイミ——超回复　ベギラマ——爆击　スクルト——加守备力　ザラキ——必杀　ザオリク——复活　メガンテ——同归于尽　キアリ——解毒　ルーラ——飞翔　リレミト——跳跃　トラマナ——防受伤　ラリホー——睡眠　マヌーサ——迟钝　ルカナン——减敌守备力　ベホマ——全回复　イオナズン——全面攻击　パルプンテ——召唤咒　トヘロス——消敌　アバカム——开门

责任编辑:红皮蛋

ROYAL BLOOD
皇室血裔
指令及情节介绍

类型SLG　机种FC　文/刘　炜　厂商KOEI　容量4M

光荣公司以制作历史题材的SLG而声名显赫，其实它也有很多与“三国”、“信长”不同题材的佳作。皇室血裔即是其中之一，这是个有着许多种族的幻想世界，有各种精灵、妖怪参战，且可使用丰富多彩的魔法，使得本节目战斗画面十分精彩，风格也不同于“三国”等严肃的历史戏。游戏中有很多汉字及图形出现，相对而言易懂一些，而决定策略时用“相谈”即助言系统可以提供有效的建议，十分方便，不啻是一款FC精品。

一、STORY

很久以前，有一座浮在空中的岛国伊斯迈利亚(エスメリア)，在那里人类与各种妖怪和睦相处。但邪恶的魔法使萨米尔ザミエル出现并唤醒了炎龙，企图烧尽世上的一切……但他们最终被打倒，炎龙被用七颗宝石封印于伊斯迈利亚的王冠内。

几百年过去了，大地再次陷入战乱之中，国王已经无法再发挥作用，王冠的六颗宝石被六位贵族获得，他们都在盼望着有一天能集齐其余的宝石，得到王冠统一全土并救出被困在迷之城中的公主。

二、指令介绍Ⅰ

游戏开始，选择四个年代来进行:

1. 伊兰(エラン)与利德沃尔特(レットワルト)
2. 菲利亚斯(フェリアス)家的危机
3. 迪利安(ティリアン)之城
4. 皇室的血裔

然后选择进度1还是2，接着选择游戏人数，进入游戏。

在游戏中按SELECT会出现:

セーブ(SAVE)存贮进度

ロード(LOAD)取出

表示速度:1快9慢

GAME终了:由电脑来担当各君主的命令。

三、指令介绍Ⅱ

在游戏中的主MANU(菜单)上，会出现1.纹章(家徽)、2.领主的像、3.领地资料、4.指令、5.领主名称、领地及领地代码、6.身份、7.年、月、季节、8.领主状态、9.地图、10.贵族所在地区、11.文字

领地的资料包括六项:

金、作物:均为每年9月征收，均是每年3、6、9、12月要给部队支付，第五军(特殊佣兵)除外。

统治度:靠内政指令施し(施予)来提高

土地产值:防灾度:靠开发指令提高

兵士数:靠征兵提高。

人物资料:

身份:分为当主(国主)、领主(城主)、家臣三等。当主标记是王冠、领主是金环、家臣是头盔。

政治力:木牌标记，影响到内政及外交时的效率。

军事力:剑盾标记。战斗时的重要数值。

魅力:心形标记，影响交涉的成功率。

名望:叹号标记，君主的数值对佣兵及民忠有影响，会随事件而上下浮动。

血缘:关系到此人有没有继承权。

アイテム(ITEM):宝物(宝石、王冠)。

四、指令介绍Ⅲ

剑和盾(军事)

战争:出战攻击他人。

移动:在自己的城池间调动。

雇用:1 兵士=2 金。

特别:雇用第五部队(けいやく)或解雇(けいやくかいじょ)旗(内政)。

开发:有产值及防灾两项。

施予:提高民忠(统治度)的指令。

输送:物资的运输。

取引:金和米的买卖,不会消耗指令。

城池(外交)

同盟:国主的指令,决定结盟或破弃盟约。

交涉:包括离间对方武将和劝降君主两项。

计略:破坏他国领土,使对方兵士数、统治度、产值下降。

调达:掠夺他国领土的金和作物。

人像(人事)

包括情报、任命、委任、探索四项。

五、战争

当他国向本国侵攻时可以选择应战、退却及降伏三项。

战场是 10×8 的地图,左上角显示攻击侧情况(大将、兵、米及可维持天数)、右上角是守备侧情况,中间是经过天数,每天进行四回合。

部队:第 1 部队是最强的重装骑兵,第 2、4 部队是重装步兵,第 3 部队是可间接攻击的弓兵。第五部队包括妖怪、特殊佣兵及魔法使,各有六~十种,运用得好可以发挥极大的威力。

胜利条件:敌方退却;占领敌本阵,敌部队全灭;敌军粮耗尽;5 天经过(20 个回合)。达到以上任一条件均为守方的胜利,攻方则是以攻克城池为胜。

自军一回合布置结束后,按 B 键进入敌军战略,同时出现"自动モード(委任电脑去战斗)、战斗画面(看或不看)、退却"的设定。

交敌人击败时的指令:

かしん:任命。にがす:释放。ついほう:追放(放逐君主,使其家臣分散到各地)。

六、事件

包括疫病、天灾、事件三项,疫病及天灾可以靠防灾度来减轻危害或避免发生,而事件则有好有坏,下面就作一详细介绍。

疫病(所有地域):每年 3、6、9、12 月疫病就会发生,领地兵士数、统治度、土地价值、防灾度下降,但防灾度 100 时,不会发生。

天灾(局部地域):即时防至 100 也无济于事,只能减小危害。

·大雪地带(1—5 号地区):12 月大雪降临,统治度、土地价值、防灾度下降。

·森林地带(7、9、10、13、14、15 号):9 月大火事(天火)发生,领地所有数值下降。

·河川地带(17—22、28、29 号):6 月大水淹至,领地所有数值下降。

·火山地带(24—27 号):3 月发生大地震,领地所有数值下降。

在民政中心和军事中心(根据治理和战争次数分)会发生不同事件(每月月初)。

·民政中心バスハ水龙。领地内第 5 部队增加一条水龙。

コルフ吟游诗人和弦乐器。统治度 UP。

ジノドキアップ赤色帽子的小矮人。土地价值 UP。

フアーゴルタ手拿幸运之棒的老者。作物 UP

レプラホーソ红色三角帽的老人与大金。金 UP

フエイ美女。兵士 UP。

コニコーソ独角兽。领主(或当主)政治、军事力 UP。

グウレイグ湖中贵妇人。魅力、名声 UP。

·军事中心ブラックアニス。吃人魔女。统治度 DOWN。

ピクツー。长翅妖精。土地价值 DOWN。

オヒツコキ。家畜抢夺作物。作物 DOWN。

ホブゴブリソ邪恶的妖精。金 DOWN。

ツュソーカー幽灵"悲鸣者"。兵士数 DOWN。

バンシー"泣之巫女",一位领主或家臣死亡。

以上就是对"皇室血裔"的大致介绍,那么究竟谁能够得到所有封印之石,统一大陆并把可爱的公主救出来呢?就要玩者自己去努力了!

责任编辑:半熟

英雄传说 Ⅱ

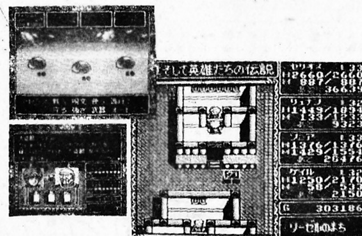
·文/林 松

厂商	EPSON	容量	12M
类型	RPG	机种	MD/SFC

最早于电脑上制作的游戏《英雄传说》(DRAGON SLAYER),受到了普遍的欢迎。因此,在许多机种上都有移植,且内容完全相同。

本节目是《英雄传说 Ⅰ》的续篇,故事是从萨利奥斯王的儿子 16 岁生日那天开始的,叙述了阿特拉斯王子(アトラス)为了维护人类的和平与幸福,历尽千难历程。故事情节扣人心弦,内容曲折,前后共有六个章节,版图分为地上和地下两部分,各种敌人种类繁多,且以明示方式出现,再加上所有对白及线索均为纯日文,因而难度较大,要想在短时间内完成这一光辉的英雄历程,确有一定困难。但愿以下的介绍,能为你早日登上王位有所帮助。

◀战斗系统仍保持一代风格



▲城镇还保留有原来的样子吗?

第一部分 指令介绍

一、一般指令

咒文:使用咒文

使う:使用道具

装备:装备武器及道具

舍てる:丢弃武器及道具

强さ:查看人物的能力及装备

その他:游戏的功能设定

リーダー:队列(只在你的同伴加入之后,才出现此指令)

二、战斗指令

战う:攻击

守る:防守

咒文:使用咒文

强さ:查看人物的能力及装备

使う:使用道具

武器:更换武器装备

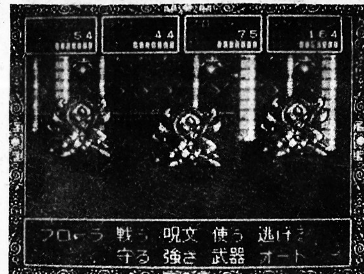
逃げる:逃跑

オート:战斗状态设定

第二部分 咒文及道具介绍

一、咒 文

本节目咒文(魔法)的使用方法别出心裁,与众不同。必须先取得各种咒文的书,然后再以"使う"指令,使用该书,给自己赋上相应的魔法能力,每人最多只能同时拥有六种魔法,只要你拥有咒文之书,就可以随心所欲地更换魔法。MP 消耗之后,会随着时间的推移而自然恢复。

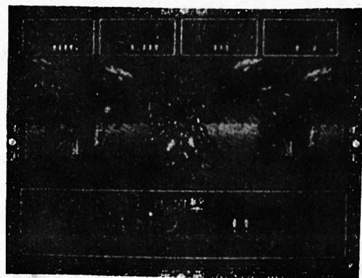


▲十分美丽且界面良好的战斗系统

咒文一览表

日文名称	中文名称	用 途
ブラム	火炎魔法	火焰攻击
ブラムナ	超强火炎魔法	火焰攻击
イダナ	雷电魔法	雷电攻击
ヒュール	冰冻魔法	冰冻攻击
ヒュドナ	超强冰冻魔法	冰冻攻击
オビス	猝死魔法	使敌人瞬间死亡
プアゾ	施毒魔法	使敌人中毒
サクタス	吸星大法	吸取敌人 HP
ダナム	迟钝魔法	使敌人的防御力下降
ヘベタル	混乱魔法	使敌人混乱
ホー	催眠魔法	使敌人睡眠

日文名称	中文名称	用　　途
サイレス	禁咒魔法	无法使用魔法
ストール	阻咒魔法	降低敌人魔法的命中率
エント	升咒魔法	提高我方魔法的命中率
イニパス	升力魔法	提高我方的攻击力
ヤヌ	速动魔法	提高我方的攻击速度
シレント	封咒魔法	阻止敌方一人使用魔法
テエート	防御魔法	提高我方的防御力
リバーク	挪移大法	把敌人施用的魔法反弹回去
レス	回复魔法	补充 HP
レシナ	解毒魔法	解毒
リーフ	气绝恢复法	从气绝状态恢复



▲MP 的显示方式亦很特殊

二、道具一览表

日文名称	中文名称	用　　途
ワプの翼	飞行翼	可瞬间转移到曾去过的地方
ヨシエアの目	显示眼	在黑暗迷宫中一次性显示走过的路线
ヨシエアの镜	显示镜	在黑暗迷宫中显示走过的路
たいまきつ	照明物	在黑暗迷宫中照明用
ランプ	强力照明物	在黑暗迷宫中照明用
切符	船票	乘船用
毒语レ草	解毒草	解毒用
眠りタケ	催眠药	战斗使用
レスの药	回复药	HP100 回复
回复キノコ	大力回复药	HP500 回复
キノコの王样	强力回复药	HP1000 回复
レストナキノコ	超强回复药	全员 HP500 回复
ビスナの实	复魔宝	MP500 回复
バクヤク	火药	火焰攻击
气付ぐすり	复活药	气绝状态回复
密造酒	密酿酒	气绝状态回复并加满 HP
龙の泪	龙的泪	进入“龙の卵”时用

第三部分　行程路线

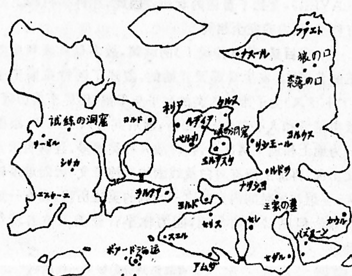
为方便玩家攻略，特提供地面及地下两部分的平面图，同时简要列出阿特拉斯王子(アトラス)一行的主要行程路线，其中符号“●★■▲”表示内容分别为：

●表示所经过的地点名称

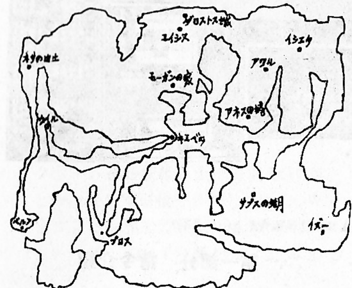
★表示所遇见的人物名称

■表示必须取得或使用的道具名称

▲表示需要提醒注意，必须进行的行动



▲地面部分平面图



▲地下部分平面图

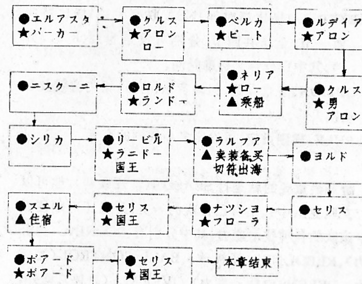
注：地图中的“グロストス城”往纵深前进，依次路过下列地点：

①中庭　②テクンカ

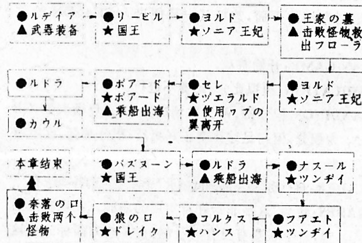
③溶岩炉

④玉座の间

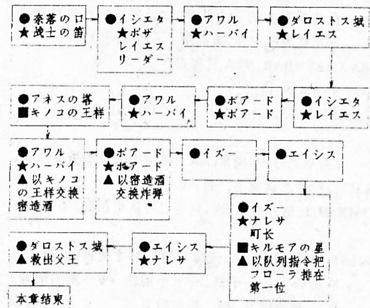
序幕　和平の日子



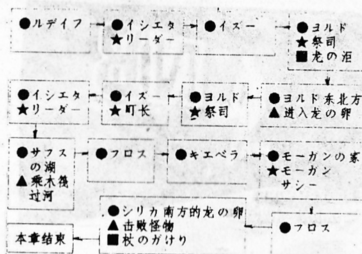
第一章　开かれた奈落



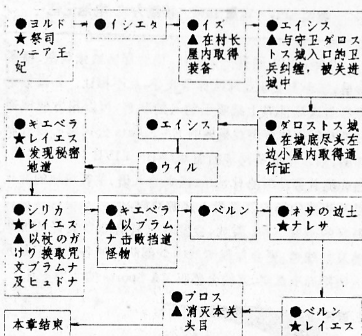
第二章　英雄たちの行方



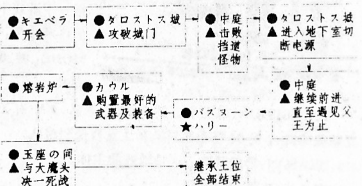
第三章　龙の卵



第四章　黑暗の支配者

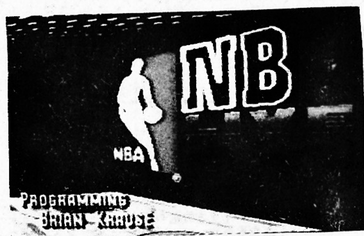


终章　祈りそして希望



以上是游戏的大致行程，这样写攻略完全为了实用，也算是一种新的尝试吧，不知众位玩家还满意吗？

责编：REBEL



文/亚 非

机种 MD 厂商 ELECTRONIC ARTS
类型 SPG 容量 16M 接续方式:电池记忆

今年,NBA 联赛一如继往,仍然那么紧张刺激、精彩纷呈,二十七支职业球队你争我夺,互不相让。如果你也想参与这场世界上最吸引的人的联赛,可以很方便地通过拥有制作体育游戏最棒的 EA Sports 公司精心设计制作的、同今年联赛同步的游戏《NBA LIVE '95》来实现。当你随着那动听的背景乐、逼真的人语、主客场地的变化以及热烈的场内气氛投入这游戏时,你会发现这是目前最好的一款 NBA 游戏,会发现它具有非常良好的操纵感及控球感,更会发现游戏中全部队员的各项设定是那么地接近于真实,真的会感叹 EA Sports 的实力不凡。

◀共 27 支球队,分主客场比赛

让我们首先介绍一下游戏中的各项指令:

MODE:游戏方式。

EXHIBITION:练习赛。共有 33 支球队,其中有 27 支职业球队,2 支 94 赛季明星队和 4 支自选明星队。

SEASON:常规联赛。这是游戏的主体。

PLAY OFFS:季后赛。

CONTINUE:继续。取回电池记忆的进度。

STYLE:游戏类型。

ARCADE:街头类型。即无任何规则。

CUSTOM:自定类型。有部分规则。

SIMULATION:模拟型。全部 NBA 规则。

LEVEL:游戏难度。

ROOKIE:新手。比较简单。

STARTER:初级者。中等难度。

ALL-STAR:全明星。难度高。

QUARTER:1/4场比赛时间。NBA 联赛中1/4场比赛叫做一节,全场共四节。分别可设定为12、8、5、3分钟,其中12分钟为标准时间。

SET OPTION:游戏设置。包括音乐、音效、场内音效及自动换人等。

SET RULE:规则设定。可设定多项规则的有无。

游戏最重要的就是打 SEASON(常规联赛),你可以从27支职业队中选出自己喜欢的一支,并且还可顺便看一下该队的各项技术能力。其中分别有:SCORING(得分能力)、REBOUNDS(篮板球)、BALL CONTROL(控球能力)、DEFENSE(防守能力)、OVERALL(总评)。此外,你若选择最下面的 SEASON 82 GAME,按左、右键可调整比赛场次。当选好球队,按下 START 键后便会出现选择记忆存档的画面,选择其一后便进入 SEASON 的菜单。

PLAY GAME:开始游戏。

SIMULATION:模拟比分。比赛不进行。

STANDINGS:积分榜。W 为胜场次数,L 为负场次数,GB 为积分,但与足球比赛正好相反,积分越低,成绩越好。

LEADER:排行榜。可由高到低显示 NBA 明星的各项技术。

TRADES:转会。这是非常好且实用的功能。(在现实生活中、一个联赛有没有转会制,在某些方面标志着这个联赛有没有生命力。)在游戏中,可以通过这个功能加强自己队伍的实力。方法是必须用主力队员去换对方的主力队员。如公牛队便可由此换来一名优秀的中锋,来加强一下内线的力量。

NBA CALENDAB:NBA 日程表。

EXIT SEASON:退出。

EXIT SEASON:退出。 CANDAL:取消。

在游戏进行中,按 START 键便进入技术指导菜单。在这时,你俨然就成了一名 NBA 教练。

TIME OUT:暂停最多7次,只要己方队员执球,便可叫暂停。

SUBSTITUTION:换人。死球和暂停时才能进行。换人时队员分为:C—中锋、SF—小前锋、PF—强力前锋、SG—得分后卫、PG—组织后卫。

STRATEGY:攻防战略。

OFFENSE:进攻方式。包括 AUTO SWICH(自动调节)、MOTION(全场跑动)、ISOLATION(个人突破)、HIGHPOST(前场攻击)、INSIDE(内线强攻)、SIDELNE(边界附近发动进攻)、3 POINT(三分球)、BOX(用教练平时教的方法暗中打对方。这个教练心术不正!)、CRASH BOARDS:冲撞。

DEFENSE:防守方式。包括 FULL COURT PRESS(全场紧逼)、HALF COURT TAAP(半场设防)、HALF COURT PRESS(半场紧逼)、QUARTER COURT(后半场盯人)。

PRESSURE:紧逼程度。包括 NORMAL(普通)HIGH(高强度紧逼);LOW(低强度紧逼)。

SUBSTITUTION:换人。包括 AUTO(自动)、MANUAL(人控)。

DEFENSIVE MATCHUPS:换防。NBA 规则只允许人盯人防守,此功能用于调整盯人对象。

REPLAY:慢动作重放。

PLAY OPTION:游戏功能。

TEAM STATS:比赛中两队技术统计。

PLAYER STATS:队员状态。进入此项后会出现三个选项按 B 键可更换球队。

GAME:比赛中技术统计。包括 STAMINA(体力)、POINTS(得分)、FIELD GORLS(投篮次数及命中次数)、FIELD GOAL%(命中率)、3 POINT(三分球)、3P%(三分球命中率)、FREE THROWS(罚球次数及命中次数)、FT%(罚球命中率)、STEALS(抢断)、BLOCKS(盖帽)、ASSISTS(助攻)、OFF. REROUNDS(前场篮板)、DEF. REROUNDS(后场篮板)、PERSONAL FOULS(犯规次数)、MINUTES PLAYED(上场时间)。

'93—94 SEASON:93—94赛季队员表现。除了 GAME 中的各项数据统计,还包括:HEIGHT(身高)、WEIGHT(体重)、YEARS. EXP(在 NBA 的服役年数)、GAME(上场次数)、UNIVERSITY(所在大学校队)。

RATINGS:球员技术表。除 GAME 中的各项数据,还包括:SPEED(速度)、DRIBBLING(传球)、STRENGTH(力量)、QUICKNESS(耐力)、DUNKING(扣篮能力)、PASSING(过人能力)、OFF. AWARENESS(进攻意识)、DEF. AWARENESS(防守意识)。

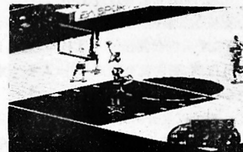
USER STATS:玩者状态。

PLAYED SETUP:转换所控球队。

QUIT GAME:退出比赛。

在赛季中和复赛中每打完一场比赛,电脑便会自动记忆进度。重新游戏后,只要选择 CONTINUE 便可直接进入记录。

你看了以上的指令介绍后,是否对这款游戏的精彩程度有了一定了解,下面我来介绍一下游戏是如何进行的。



使用重放,可▶充分展现游戏的精彩之处

比赛开始前,会有一个简短的入场式,各队五名上场队员分别出场。从这里我们便能看到游戏对人物形象的逼真设计,无论光头与否、黄发或黑发都能分得一清二楚。每名队员形象均取自真人形象,甚至象迪瓦兹的胡子、罗宾逊的头套、罗德曼的奇特发型这些个人特征都能看得清清楚楚。所以,游戏给人一种非常亲切的感觉。

比赛开始后,先要按 C 键跳起争球。进攻时,B 为传球,当一名有扣篮能力的队员站在篮下,只要在适当的时机传给他,便可上演"美职家常菜"——空中作业。这是一般 NBA 的游戏所不具备的;C 为投篮,当你想要三分时,最好把球传给 SG、PG。因为在 NBA 中,三分球高手一般都在后卫线上。另外,此游戏沿袭了 EA Sports 的游戏中拿手设定,即人物运动中都会有"惯性"。初玩会稍有不适,但熟悉之后,你会非常喜爱这项合理的设计。一般的 NBA 的游戏中,只要你前方有防守队员,就算你有天大本领也休想带球过人。而在这里,便可利用"惯性"设计轻巧地晃过防守队员。充分体现了 NBA 球员那无往而不利的突破技术。

在防守时,A 键为断球,抢断时要等对方运球离手时才易成功,否则容易变成推人犯规;B 键为转换防守队员;C 键为盖帽;在双方不执球时,按 C 键可抢高空中的篮板球。

游戏中的比赛规则与 NBA 规则大体相同。如果一方在一节犯规5次以上,便要进行罚球。此游戏中罚球不是随机的,需要一定的技术。在罚球时,将出现横竖两个瞄准框,将运动的小球调准位置,球才会罚进。小球的移动速度依 FT%的高低会慢快不同。一名球员如果一场比赛犯规达到 FOUL OUT 的规定次数(次数可随意设定,NBA 为6次),便会被罚出场。所以,一定要注意队员的犯规次数。

游戏中体力值设置也很合理。每名球员随着上场时间延长,体力值也不断减少。绿色表示精力旺盛,为黄色

则动用动作迟钝，速度和命中率都会下降；变成红色则会有喘不上气的感觉。所以，需要不断地换人，保持球队的运动性。正如NBA中有经验的教练一样，暂停的使用在游戏中也颇有学问。一方面暂停可以用来换队员；另一方面，在最后一节比分相持不下或稍有不利的时候，利用暂停可在中场发球，从而赢得保贵时间。

此外，游戏中若是打主场比赛，会得到己方球迷的大力支持的。当主队投中、把客队队员推倒、甚至对方投篮不中，观众将会发出一片欢呼声。若客队投中，或将主方队员推倒，场内就会嘘声一片（人类当然要支持自己所好的事物，为什么要公平?）。

看了以上介绍你是不是已经迫不急待地想上手为快啦！不过，游戏中也有些遗憾之处。虽说此款游戏与今年NBA联赛同步，但今年真正NBA中的许多新星宿将在游戏中却找不到他们的英姿。新星象带领达拉斯小牛队走出低谷的基德、身价7000万美金的“大狗”罗宾逊、以及今年全明星队的希尔，都未能和大家见面。喜欢菲尼克斯太阳队的朋友也许会发现“太阳队的弹药库”中少了两枚“重磅炸弹”——巴克利及曼宁。曼宁跑到了亚特兰大鹰队，而巴克利却消失了。更奇怪的是太阳队中出现了一个神秘人物——R，他在93—94赛季的一切状态都是R，他是否就是巴克利呢？我不得而知。然而，最大的遗憾莫过于游戏中没有今年重返NBA赛场的“飞人”——乔丹的身影，这也算是人算不如天算吧。我想，就连设计者也会为此而感到遗憾的。

然而，暇不掩瑜，力作终究是力作，如果你是一个真正的玩家、一个真正的篮球谜，玩过此游戏后，真的会不由脱口：“I LOVE THIS GAME！”

责任编辑：PINSER

商场老鼠

嘿！我是商场老鼠，整天在电玩专卖店里钻来钻去。老板的那点伎俩我了如指掌。电玩友们要么毛毛草草，要么磨磨叽叽，真让人着急。凭我商场老鼠多年的经验，告诉大家怎样才能便宜地买到一盘游戏卡。（不是买便宜卡）

当然第一重要的是GAME自身的质量。电玩专卖店进货，主要考虑该GAME的受欢迎程度和供求关系。所以买卡时也要考虑这两点，参考一下《GAME集中营》的介绍再买，千万不要一时冲动。否则哭都来不及啦！

其次就是要货比三家。问到了好价钱，也不要得意忘形，急不可耐，而要保持镇静，漫不经心。让老板着急。再走几家问问，即使价格比较高，再回来买也不迟。老板都知道顾客的心理，不会笑话或迁怒于你，可能还会对你有几分尊敬。因为你不是“傻帽。”

说到老板，还得看你有没有公关的本领，和老板熟了，由点头到聊天，“臭味”相投，可能老板就会心甘情愿地以批发价卖给你。人是个感情的怪物。别以为老板做生意就都是只认钱不认娘的冷面动物，就看你能不能称得上“朋友”二字。当然专门“杀熟”的老板也有，三过店门而不入就是了。

下一步就是要看准时机。大部分卡带价格都随着时间而下跌，真是“一寸光阴一寸金。”所以，买了GAME赶紧玩完之后，趁着还有“余热”，赶紧迅速出手，多卖几个钱。我就见到一些玩友死抱着旧卡带不放，到头来，唉……要攒“老爷卡”吗？

最后，利用《GAME集中营》的“二手货市场”，玩友自己交换买卖。免除了中间利润，“过水”之苦，何乐而不为。我们老板怎么办？这世上傻瓜还是多啊！至于如何做“二手货市场”，看看杂志吧。

好了，我商场老鼠要回商场啦。看看老板和顾客之间的“对战游戏”谁胜谁负！

新游戏夜话

文 雪鹰

编者按：本期“软体动物”闹罢工，说近日没有值得介绍的新游戏，无论如何写不出来。尽管主编以违约罚款相威胁，仍旧威武不能屈，贫贱不能移。幸喜雪鹰小姐来函说她近日沉溺于光碟游戏而“难以自拔”。故动菩萨心，“想到如此优秀的节目怎能一人独享？”（让众生都“难以自拔”?）或者真如“软件动物”说的：快买光碟机吧，否则你明年可能已经没有游戏节目可玩啦！

随着电脑市场的发展，“多媒体”这个概念正渐渐为人们所熟悉。CD-ROM、SOUND BLASTER、MPEG等硬件的掉价以及低价格的盗版光碟的大量涌现，使得玩光碟游戏的队伍日趋壮大。（并非鼓励盗版，山姆大叔请原谅。）而光碟本身以其大容量、精细的画面、逼真的音响效果等磁片无法比拟的优势，正逐渐取代磁片游戏。以目前国内的情况来看，家庭拥有多媒体的还占少数，且其中大多数是刚刚才加入CD消费的玩家。因此，以下介绍的两款光碟游戏皆属较老的作品，但却都是不可不玩的精品！有趣的是这两款游戏正代表了日本的卡通唯美、明朗细腻和美国的逼真写实、严谨粗犷两种截然不同的风格。

1.《Knights of Xentar》（龙骑士Ⅲ）

1994年8月，美国MEGATECH将日本NEC 9801的名作《龙骑士Ⅲ》（DRAGON KNIGHI Ⅲ）改编成英文版，名为《KNIGHTS OF XENTAR》，台湾微波软体同时推出其中文版（国内大多是英文版）。

在XENTAR的大陆上，勇者DESMOND和他的伙伴ROLF、LUNA为了寻找失落的神剑（Falcon Sword）和宝藏（Games of Adriana），拯救被魔王压迫着的XENTAR王国，与妖魔们展开殊死的搏斗，获得众人的感谢以及诸多美女的青睐。他们克服了重重困难，终于来到了神殿，见到了女神ALTHEA并获知DESMOND的身世。最后，DESMOND不仅要独自一人面对黑骑士ARSTEIN，还要与黑暗之王DEIMOS作最后的对决！

该游戏最大的特色在于其新颖独特的战斗模式：横向对战式视窗，下方是状态显示表、道具栏、魔法栏以及多种战斗形式和攻击强度等。不需要每一回合下达指令，也不需要象即时战斗那样急按鼠标或狂敲键盘，整场战斗根据已选择的战斗形式和攻击强度自动进行，战斗时使用道具、魔法，战斗画面会暂停（不必象《妖魔道》那样

手忙脚乱）中途亦可更改战斗形式和攻击强度。行走的方式亦非常简便，不需要拖着鼠标游移，只需在目的地点一下，主人公自会走到该处。此外，游

戏还为拥有486—33机种以上的玩家提供了3D模式（超任的《太空战士Ⅵ》便采用此模式）。MEGATECH还重新修改了《龙骑士Ⅲ》的剧情架构，使该游戏更趋复杂化，不注重剧情或缺乏耐心的朋友们将会大吃苦头！《龙骑士》系列的美工一直被列为经典，日式卡通唯美的造型加上明快亮丽的配色效果，构成一幅幅惊美绝伦的画片，十分的养眼！（台湾天堂鸟的新作《八女神物语》的美工虽可谓是台人的杰作，但与《龙骑士》相比还差之远矣！）再加上美国人严谨的程序设计以及生动的语音效果，令《龙骑士Ⅲ》几近完美！

重要更正

本刊95年第5期中有错误如下：

①第39页中的“朱拉吉克号船”应为“侏罗纪公园”。

②第52页中的“对兽之牙”应为“圣兽之牙”

③《大墙画廊》中的“16人街霸”作者“刘宁”应为“刘宇”，“对战女杰”作者“李景丘”应为“李景玉”。“真·侍魂之桔右京”作者为李鸿安，广西南宁市。

特此更正道歉！

SAMURAI SPIRITS

真·侍魂——霸王丸地狱变出招攻略

类型 ACT　　机种 NEO·GEO　　厂商 SNK　　容量202M　　文/KING　　图/Z·L·D

提到“真·侍魂”，该算是当今最热门的对战GAME了。现在它的各个版本（街机、卡带、CD）在国内越来越多，玩者如潮。应广大同好的要求，这次特将真·侍魂中各角色的普通必杀技、隐藏秘奥义、武器破坏必杀技以及Q版变身技一网打尽，向诸位作一介绍！

首先不可不提的是在真·侍魂中增加的各种新型操作。在一代中所有角色输入→→或←←的突进及退行操作被保留下来同时，又以此为基础进行强化。现在若输入两次斜下方向，人物会做出滚翻动作；若快速输入↓↓时则可卧倒躲避烈风手剑等飞行道具；失掉武器时如果对手攻击，输入←↙↓↘→即可施展空手入白刃的高难度技巧也保留下来；对方下段攻击时同时按中斩和轻踢能用小跳来进行回避，另外同时按下轻斩、轻踢或中斩、中踢还有两种挑衅动作！

好啦，下面就该进行各角色的必杀技攻略。以右方为前方向；有“破”字标记的就是超必杀技（武器破坏技），只在“怒”值最大时可以使用，要注意：仅少数人拥有的秘奥义只在体力全满时允许使用；变身秘技在突进或必杀技被对方打消时就会复原，虽然很难，但角色变身后投技就对他无效了；此外标“△”的招术手中没有武器也可以使出。好好掌握吧。

霸王丸

变动不算很大，普通技的威力略有所下降。可以使用奥伪旋风烈斩诱使对方跳起再以弧月斩击落，需要玩者深通心理战的技巧才能向高级对手使用。秘奥义天霸封神斩指令很复杂，不过一但掌握，会成为最强的技巧，完全命中能够连击15发，对决一开始抢先使用的话将令对方体力及士气同时骤减。

豪爽而嗜酒的流浪剑士，不断探求更高的剑术境界。当他发现天草的怨魂消失后，各地仍存在某种魔性的异像时，为进一步磨炼自己的本领并守护人界的安宁，带上名刀“河豚毒”再次踏上旅途。他有着正派、热血的性格和爽快洒脱的风度，是一位真正的剑侠。

奥义　旋风烈斩：↓↘→·斩
奥伪　旋风烈斩：↓↘→·踢
奥义　弧月斩：→↙↓↘·斩
奥义　烈震斩：→↓↘·踢
酒壶攻击：↓↙←·轻斩（△）
秘奥义　天霸封神斩：↘←↙↓↘→←↓↙·中斩＋轻踢
（破）天霸凄煌斩：→↘↓↙←→·轻斩
变身秘技：→↘↓↙←→←·中斩

娜可露露

像天空之鹰一样自由潇洒的美少女剑士娜可露露，是位蒙古族少女，她对大自然及野生动物有着旁人很难理解的爱心，在她虾夷的住所旁处处可见受她抚养和保护的各种动物，其中玛玛哈哈作为她一手训练出的爱鹰，在战斗时会给她许多帮助。虽然有着与全世界的著名剑士并驾齐驱的武艺，但她的性情依然与大多数女孩一样纯真而善良。

造型改变的同时技巧及性能也有了很大的变动。新必杀技流风斩即使武器和鹰都没有也可以使用，还可以击回很多飞行道具（爆炎龙等例外）。秘奥义流风之舞能够连续命中5发（对地震可以连打8发），不过攻击时会先后出现好几处破绽，当然啦，高速的运动多少算是对这些破绽的弥补。使用娜可露露时一定要注意一点即所有使用飞鹰攻击的招术都要与对手保持距离才能击中，否则会造成空振而破绽百出。

滑行冲刺：←↙↓·斩
上升冲刺：↓↘→·斩
流风斩：↓↙←·斩（△）
飞鹰攻击：→↘↓↙←·斩
飞鹰吊挂：↓↙←·轻踢
强击冲刺：（吊挂中）·斩或踢
劈风回转：（吊挂中）↙或↓或↘·斩
飞鹰呼唤：（失去武器时）→↘↓↙←·斩（△）
秘奥义流风之舞：↘↓↙←→↓↘·中斩＋轻踢（△）
（破）飞鹰连续击杀：→←↙↓↘→·轻斩（△）
变身秘技：↘↓↙←↓↙·中踢

桔　右京

虽然身体羸弱，患有肺病，却是居合斩秘剑术的一流高手。与对手过招时永远都会有出人意料的致命攻击，是霸王丸永远的好对手。一头蓝色的长发和英俊的脸庞、优雅的作派吸引了许多达官贵人的千金，但右京其实是个很专情的人，他不断地旅行，就是为了寻找一朵世间最美的、名叫“魔界之华”的花，并送到他所深爱的女性面前。

使用度非常高的角色，仅普通技就十分强，这次又增加了突进系的必杀技使他更为全面。非剑回锋斩和霸王丸的奥伪旋风烈斩一样是假动作，投出苹果却并不挥剑，但平时是意义不大的操作。一般可以先诱使对方防御，然后用落燕斩攻击，或乘其防御上去使用摔技（不太现实）。中距离时多用残像踏前斩去取胜吧。另外超必杀六连剑攻击时十分难以防御，所以也是重要的必修技。

秘剑　回锋斩：↓↙←·斩
非剑　回锋斩：↓↙←·踢
秘剑　落燕斩：（跳跃中）↙↓↘→·斩
残像踏前斩：↓↘→·踢
（破）六连剑：→←↙↓↘→·重（轻＋中）斩
变身秘技：↘↓↙←→↓↘·中斩

柳生　十兵卫

在土佐的山林中隐居，使用柳生新阴流剑技·二刀流技法的十兵卫，是所有人物中最正统派最有武士道精神的角色。在他的场地竹林战斗时可以充分体会到他修身养性场所的幽静，而与他交手时能够清楚地感受到他所具有的武士的尊严与骄傲。

属于上级者才能使用，较难掌握的人物，使用十兵卫时的技巧要求极高。新必杀技柳生心眼刀限用于对方攻击时，充分发挥二刀流的威力。水月刀等技巧同前作一样僵硬时间长，看准时机才能使用。十兵卫的中斩攻击距离远，而且攻击判定大，可以用作防身的重要技巧。十兵卫是非常重视兵器的正统武士，所以全部技巧都必须持刀才可用，一定不要让武器脱手。

二角罗刀：→↓↘·斩
喝咄水月刀：↓↘→·斩
八相发破：斩连打
柳生　心眼刀：↓↙←→·轻斩
（破）绝　水月刀：→↘↓↙←→·中斩
变身秘技：→↘↓↙←→←·中踢

服部　半藏

常用技手里剑和爆炎龙的操作方法及性能均有所改变；影分身也由四个变成两个，硬直时间短，攻击很方便。秘奥义影舞是完全隐身的技巧，不过被击中或防御了对方攻击时就会现原形的。他的最大特点是几乎所有必杀技都不用武器，与十兵卫形成鲜明对比，对于竞刀力差的玩家是优秀选择，当然，半藏持刀时的大斩破坏力仍在。最后注意他变身的样子很象“炸×人”喔！

忍法　爆炎龙：→↘↓↙·斩（△）

作为正统派忍者，本应隐藏于黑暗中不为人知。但当天草四郎的怨灵附到了儿子真藏的身上时，他不顾一切地出战！此后一直活跃于武士们的角斗中。半藏在出羽耐心地等待每一个挑战者，并用日本首屈一指的高超忍术将其挫败。

烈风手里剑一改：(跳跃中)←↙↓↘·斩(△)

慧星落：(接近时)→↓↘·踢(△)

忍法　影分身：→←↙↓↘→·轻斩或中斩(△)

忍法　胧天舞：→↘↓↙←·中斩＋重(轻＋中)踢(△)

忍法　胧地斩：按住中斩＋重(轻＋中)踢并承受普通攻击(△)

秘奥义　忍法影舞：→←→←→←↓·中斩＋重(轻＋中)踢(△)

(破)忍法　天魔覆灭：→↘↓↙←→·中踢

变身秘技：→←→←→←↓·轻斩

加尔福特

痴迷日本文化，对于忍术经苦心研究达到了通晓的程度。也许是美国人的个性所致，并不愿严格按照忍者的规矩行事，但这个金发碧眼的美国青年对忍术和剑术的热情甚至超过了许多日本忍者，因而获得日本方面一些老前辈的称赞。在旧金山的码头，人们经常能见到加尔福特和他忠实的朋友兼助手——忍犬帕比的身影。

基本上与前作相同，影拷贝和半藏一样由四个变成两个分身。用忍犬攻击很有威胁性但要注意硬直时间较长，忍术反击中改为使用忍犬；秘奥义隐身术也与半藏相同，不过帕比并不会跟着消失，因而它的位置也就大致是加尔福特的位置，所以这一招并不是很实用。另外，加尔福特的攻击力也稍逊于半藏。

雷光镖：↓↘→·斩(△)

陨石摔投：(接近时)→↓↘·踢(△)

影 COPY：→←↙↓↘→·轻斩或中斩(△)

反击斩杀：→↘↓↙←·中斩＋重(轻＋中)踢(△)

反击空袭：按住中斩＋重(轻＋中)踢并承受普通攻击(△)

忍犬冲刺：↓↙←·斩(△)

忍犬突击：↓↙←·踢(△)

秘奥义　忍术隐身：→←→←→←↓　中斩＋重(轻＋中)踢(△)

(破)冲激忍犬破袭：→↘↓↙←→·中踢(△)

变身秘技：→↘↓↙←→←·轻踢

莎洛特

法国革命的丽人，西洋骑士团团长。身披铠甲并没有使她的动作变得僵硬，也没有令她的魅力有所削减。在欧洲使用西洋式击剑的领域已经几乎找不到一个对手，于是将视线转移到东方，因为唯有不断与强手较量才能使她不致对这血腥的战斗世界感到厌倦。

破坏力高，攻击范围广的人物。虽然没有飞行道具但剑尖所及距离很远，适合中距离作战的类型。增加了剑气攻击，可以用作中距离对地及远距对空技，在近距离若对方斜跳，就用破空剑击落。此外普通的重斩也相当强有力，总的来说属易于操作的角色。

破空剑：↙↓↘·斩

闪光冲刺：斩连打

闪光剑气：→↓↘·斩

(破)闪光七芒剑：→↘↓↙←→·中斩

变身秘技：↘↓↙←↓↙·中踢

千两　狂死郎

手持长枪战斗，被称为歌舞伎异端儿的狂死郎，与霸王丸一样有着战斗的热血和嫉恶如仇的心灵。本想退出斗场潜心戏剧，但因同样感到了魔物的出现而重新出战，虽然中间没有苦修武艺，但总结了过去的经验教训使自己的战斗理论更完善！

必杀技全部与前作相同，普通技却有较大变化，站立中斩成为对空、地一体的招式，超必杀技血肉之舞在小跳中高速旋转，同时可以左右移动，是很特殊的技巧。总之依然是个好用而且能力全面的人物。

跳尾狮子：↓↙←·踢

风裂扇：↓↙←·斩(△)

火炎曲舞：↓↘→·斩(△)

回天曲舞：→↓↘·斩

血烟曲轮：(跳跃中)↓·重(轻＋中)斩

(破)血肉之舞：→←↙↓↘→·轻踢

变身秘技：→←↙↓↘→←·中踢

王　虎

中华大地上出生的豪杰，看上去粗豪其实智勇双全，被称为鬼之武将的强者。为追求更强的气势，竟放下了已成为他招牌兵器的斩肉大包刀，拿起了一根石柱作为兵刃。王虎的竞技心理不稳定，在他怒气爆发时，没人能挡得住他。

新武器石柱可以封住某些对手的部分技巧，但总体感觉上因过于注重攻击力而不大灵活。新技中的怒发柱击是用石柱击打自己，会损失一点体力但能积蓄怒气的特异技巧，超必杀技也是威力十足。这会使他成为最强的角色吗？唯一要注意的，王虎也是不能离开武器的类型。

真　气功爆转：↓↙←·斩

气功旋风击：→↓↘·斩

气功大扑杀：↓↘→·斩

怒发柱击：↓↘←·重(轻＋中)踢

(破)气功大爆天：→←↙↓↘→·中斩

变身秘技：→←↙↓↘→←·中踢

不知火　幻庵

继承人类与魔族双方血统的不知火一族中，最诡异也最强悍的战士幻庵，那外形与其说是怪人不如说是妖怪，只有严密的思路及清晰的语音才使人相信他的一半是人。因为体质的特殊使他练就了人类无法想象的技巧。本来已经被打败，不过由魔界一位大人物赋予了新的生命并成为其部下，但幻庵心里却另有打算……

增加了与半藏胧地舞、胧地斩相同的忍法秘技，而且多数技巧也是离开武器同样成立的。操作时更注重技巧，对 CPU 战中也比前作更加难缠了。变身后的样子很可爱(?!)。

肉转突进：→↓↘·斩(△)

毒吹雪：↓↘→·斩(△)

幻庵　脱皮攻击：↘↓↙·中斩＋重(轻＋中)踢(△)

幻庵　脱皮攻击：按住中斩＋重(轻＋中)踢并承受普通攻击(△)

利爪攻击：→↘↓↙←·斩

(破)魔道高速回转：→↘↓↙←→·重(轻＋中)斩

变身秘技：↘↓↙←↓↙·轻踢

地　震

在德克萨斯州制造恐怖传说的盗匪，拥有两倍于别人的巨大身躯和力量。残忍的性格，仿佛天生就是邪恶的代名词。坚信武力就是一切，因而在比试中受挫后，苦修新的忍法，以图东山再起。

地震作为忍者，终于有了一些像样的忍术居然包括分身术；攻击力、防御力全角色中最强；破绽也在全角色中最多；所有投技对他无效的特性仍在。因此对这个人(真的是人吗?)很难作出评定，至少超级威力型角色是毋须置疑的。必杀技全带着“FAT”这个字，是他自己起的名字吗？分身后的地震很可怕，简直要把屏幕撑破。

FAT 滚击：斩连打

FAT 压击：(跳跃中)↓·斩(△)

FAT 反击：→↘↓↙←·中斩＋重(轻＋中)踢(△)

FAT COPY：→←↙↓↘→·轻斩或中斩(△)

FAT 摔击：↓↙←·斩(△)

(破)地裂打击：→←↙↓↘→·重(轻＋中)踢

变身秘技：→←→←→←↓·中斩

牙神　幻十郎

技巧很相似，但操作性稍逊于霸王丸。大斩的威力很强，不过速度较慢；桐霸光翼刀作为对空技较理想但破绽十分明显；善用三连杀是取胜的关键，尤其第三刀“磷”会从对手背面斩下，作为奇袭很有效果。

樱华斩：↓↙←·斩

桐霸　光翼刀：→↓↘·斩

幻十郎

与霸王丸是同门师兄弟，因为过分追求私欲犯下恶行被师父逐出门墙。以后于山城对师父所传授的剑法加以改进，练成充满邪气的古阴一刀流。佩带着“铭刀·梅莺毒”的幻十郎，虽然是为了私欲走上魔道的人，但仍旧保持着武士的傲气和不懈追求更强剑技的执着之心。与敌人对决时他会毫不留情地用快速准确的攻击斩杀对手，是一名冷酷的剑士。

三连杀（牙·角·磷）：↓↘→·斩（最大×3）

(破)五光斩：→↘↓↙←→·轻斩

变身秘技：→↘↓↙←→←·中斩

花讽院　和狆

有霸王丸及幻十郎两名天下无敌的剑士弟子，本人却是一位阴阳术师，年轻时曾在魔物讨伐中很出名。本打算在枯华院作为主持安静地过余生，但听到霸王丸与魔物作战的消息还是离开了寺院重新走向斗场。外貌枯瘦的小老头，却蕴含着难以估计的巨大能量。

和狆有许多户隐流阴阳术的诡异招术；被心乱咒符击中的对手会一时失去方向性（十字键方向混乱），缚绩杖击能将对手打晕等等，超必杀技威力极强，不过若被防御则很容易遭到反击。有趣的是，原本就十分矮小的和狆，Q版变身后给人感觉并没有多大变化？

支杖螺旋脚：(跳跃下降中)↙↓↘→·踢

缚绩杖击：→↘↓↙←·斩

式神灵符·雷：↓↘→·斩(△)

式神灵符·炎：↓↘→·踢(△)

心乱咒符：←↓↙·重(轻＋中)斩(△)

(破)仁王符灵杀：→←↙↓↘→·中踢

变身秘技：←↙↓↙←→·中踢

查姆·查姆

在南美洲 GREEN HILL 出身，与哥哥塔木塔木一样继承了圣战士的血统，也是为打败魔物，寻回失落的秘宝圣晶石而踏上旅途的。仅十四岁，比娜可露露还要年少，是“真·侍魂”登场人物中最小的战士。活泼而充满野性的查姆·查姆有着超强的反射神经及运动性，如果从体轻视其能力，势必会在她手上吃足苦头。她养着一只名叫巴古巴古的猴子，是第三位带动物作战的角色。

带着猴子出战，兄长的很多必杀技如投掷骷髅弹、喷射火爆弹及旋转踢都是由猴子巴古巴古来使出的，回力镖可以随意对空或对地发射，属于易于使用的速度型角色。

回力镖投掷·横：↓↘→·斩

回力镖投掷·上：↓↙←·斩

前冲爪击：↓↘→·踢(△)

骷髅弹：→↘↓↙←·中踢(△)

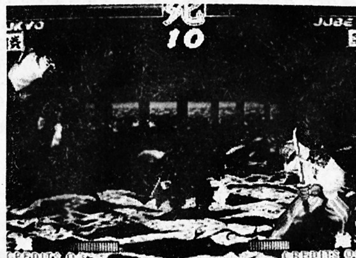
火爆弹：→↘↓↙←·重(轻＋中)踢(△)

旋转踢：→↘↓↙←·轻踢(△)

(破)爆发突进：→←↙↓↘→·轻斩(△)

变身秘技：↘↓↙←↓↙·轻踢

莱茵哈特·锡克尔



效力于全欧最强军队红狮子圣骑士团的勇士。自小就在不断的格斗战中成长，磨炼出钢铁般的身体和意志。锡克尔是一位有强烈骑士荣誉感的人，严守军队的纪律，为人十分严谨，因而深受士兵及军官们的尊敬和信赖。他非常珍视皇帝陛下颁发的那些勋章，一直将它们保存得很好。

感觉上与王虎相近。右腕装备着巨大铁臂，能使用很多超强的技巧。他是一个很注重技巧的人物，如火焰拳能将对方的飞行道具击回，而且其很多技巧都是承接另一着未使用的。也就是说，一但掌握了他的招术，就能在实战中不断地给对手以重大打击。超必杀技超级压击的威力虽强，但上升时是完全没有防御的，使用时留心这一点。

擒拿重摔：(接近时)→←↙↓↘·重(轻＋中)斩

身体压击：→↘↓↙←·踢

火焰拳：↘·中斩＋轻踢

地狱之火：↓↘→·轻斩连打(共有三阶段)

前冲袭击：↓↘→·轻踢(△)

气流上勾拳：(前冲袭击命中后)↓↘→·中斩(△)

肌肉格杀：(前冲袭击命中后)→↘↓↙←·轻斩(△)

(破)超级压击：→↘↓↙←→·重(轻＋中)踢

变身秘技：→↘↓↙←→←·轻斩

以上就是真·侍魂的全部基本技巧，但对于要在“侍魂”世界称雄的人，只知道出招指令是远远不够的，关于这个节目可说的还有太多太多，比如迄今不明的黑子出现条件（有人说要接续若干次?!）、各角色的 ENDING 画面、还有天草四郎会在故事中登场等等……下次有机会再说吧！

秘●技●天●地 秘●技●偏●方

秘●技●偏●方 秘●技●天●地

编者按:不知主编怎么想的,这期似乎变成了任天堂的天下。任天堂迷阿 king 乐得眼睛和嘴变成了括号的形状……软磨硬缠地非要在本栏目中登出许多 SFC 的秘技,为了配合这期的主题,便由他了。但是,为了平衡就在偏方中多多刊登 MD 秘技,如何?这期"秘技天地"中除了有以上特点外,还有我流的许多口水,没办法呀,想说的太多,硬憋着不说的话,我就真的会变成了"疯马"了。

责编:风马

■秘技

《前线任务》SFC FP = 5

强大的隐藏近程武器:在第十五关的最上层左方的墙后有一件近程兵器,攻击力及命中率均高达 99 点

特殊模式:在 NEW GAME 及 LOAD GAME 选择时按住 L、R、下不放,再按 A 即可进入音乐测试 MODE;若按住 L、R、上再按 A 则可进入专门用作对战的斗技场。

主角变更:在城中或基地内选择"Status Window"进入状态画面时,按住 L、R、下不放,再按 START 键就会见到人物档案切换,重复操作可以看到所有登场角色,包括盯人、同伴和敌人首脑、杂兵。选出喜欢的人物后按住 L、R、下不放,然后同时按 X 和 Y,此后这个人就会代替洛依德作主角。(注意:只能进行一次)

《三国志 Ⅳ》SFC FP = 3

三顾之礼:这个事件会从 207 年 12 月开始,只适用于刘备。条件是用通常模式,在剧本 1、2 均可,让刘备及配下关、张、孙乾都在新野驻扎;并且找到徐庶,让他作军师;并且曹操配下的的程昱要在许昌。207 年 5 月会有一个是否让徐庶去曹营的选项,若否决,徐庶忠诚度会减 5,事件终了;若同意,徐庶会成为曹操的部下,然后在 208 年 1 月～3 月三次选择去访问诸葛亮,就可以使孔明成为部下。

皇帝即位:条件是在 234 年以前,用通常模式;让自己的君主占领 22 个以上的城池;君主、侍中均在洛阳,并通过搜索得到玉玺;这样就会有皇帝即位的事件发生。

《第四次超级机器人大战》SFC FP = 7

无限锻炼法:在进入下一版面前先 SAVE,进入战斗后不要再存储消灭一定程度敌人获得经验值及金钱后故意被全部消灭。出现 GAME OVER 字样时,按 A 键就可以在这一版重新游戏,已提升的等级及获得的金钱不变。但绝对不能于途中存盘,所以这个秘技很废时间。

超级战士设定:在主角设计时,将生日定为 9 月 2 日,血液为 O 型。这样,到 23 级就可以修得全部六种精神,并且最后一种为奇迹。

《沟口危机一发》SFC FP = 3

亮子的超二段山岚:(接近时)←↙↓↘→↓↘轻拳＋轻脚,此技是威力与肩车＋空中背负相近的超级大技。

■ 偏方

《超级街霸 Ⅱ》MD FP = 4

看到同一人物不同通关法:首先要选择 16 人战斗的模式,当打至 VEGA 时必须两次满血打败他。这样在结束画面中会出现两行日文,选择第一行为原来的结局,选择第二个为新结局。 北京 徐蓝桥

《创新世纪》MD FP = 2

(按:由于本刊原攻略文章有许多不足之处,现将此游戏难点解析展示如下,请注意对照原文)

10. カメリア沙漠:进入沙漠后第一段不会有什么问题。第二段一开始有一片坑,往前走似乎无路可走。仔细看一看挡路的沙堆,你会发现有几块之间是有细绳连着的。其中一块上伸出一个绳头,只要你把一个红箱子推过去与之相联,然后再击碎红箱子,沙堆就会消失了。第三段中还要用到这种办法。

13. 水底城:几番周折后,你会被许多不断飘来的水泡挡住去路,路又很窄,不可能躲开气泡。此时只要先将此处三块石块中的两块推成并排,挡住气泡,然后交替推动石块。走过很长一段,石块被水草挡住了。此时再回头将剩下的一块推过来。绕过前两块,与前方的一块一起推成并排,再交替推着前进,就可以走到尽头,进入关底了。

14. 天堂:此关进入バベルの塔后,在某一层你会发现空无一物。此时注意观察地面,会发现有一块砖与其他砖的图案不同。站在这块砖上跳一下,出口就会出现。

16. ソレイコの街:新同伴在街左边教堂旁的小屋中。第一次见他时,他会让你回家去见妈妈。回家见过妈妈并交谈后,再回小屋与之交谈,他会现出原形并加入你的队伍。切记寻找新伙伴时一定要装备好长毛狗。

17. アイリス地区:到村北大洞穴去向魔花请教时,一定要什么也不装备,否则魔花是不会帮你的。然后站在花前用剑撞一下花后的大树,走到洞穴正上方的边缘处,即可回到过去。

18. 沙漠废墟:宫殿第二层尽头的门是关着的,旁边的围墙中有个红箱子。此时应用乌龟扔过去压坏红箱子,门就会开了。暗门应在第四层尽头通往第五层的楼梯时,右边的墙上,从地上的光影中的确可以看出来。再往后会常有流动地面,此时可千万别忘了恐龙的功用啊!还有一点就是有一处很宽的坑,你绝对跳不过去,此处应该用乌龟垫脚,乌龟是可以停在黑洞洞的坑中间的。

20. アネモネ海岸:来到动物村口与猴子交谈后它会让开道路,之后你必须与村中所有动物交谈一遍,猴子才会领你去见关底。跟猴子来到沙滩,若要见到关底,必须在猴子左边与它并排站好,然后一步一步地向画面下方跳,这样就会找到这一关的头目。要打败它,最快的方法还是使用火剑并配以神鸟。打死头目后,会回到动物村。你会发现所有动物都聚到了村右边一幢二层小楼里。你必须耐心与几个动物交谈,使那只僵死的猴子复活,然后再到下一关。否则如果直接去下一关,你会发现在ダリア溪谷找不到洞穴。

23. 最后的战斗:关末怪物中有个象音符的,它受到攻击后会将地面变得很滑,使你摔向四周的尖刺上。此处应立即将恐龙带上,待地面恢复后,再换成冰火剑攻击。另一个怪物藏身之处很特别,此处的地面你走过之后就会出现裂纹。注意,千万不可乱跳!躲避怪物将地面的裂纹砖连成一大片后,赶快走到三块安全地点中的一块上(此时应带上乌龟),使乌龟停在某一块裂砖上方,按 C 键。乌龟落在砖上,所有踏过的砖都会长出白刺,使怪物损血,之后地面又会恢复。重复以上操作,很快便会干掉它。

北京 杨秋明

(编者按:你是否也遇到过由于游戏的攻略文章写得不清楚,令人无法顺利游戏而着急的事儿呢?这位玩友,也是因此而产生了写以上文章的念头,值得广大玩友学习。由于编辑不可能每个游戏都玩得很精,所以有些攻略难免有些美中不足,相信今后会慢慢提高编辑水平的。也希望玩友们在玩游戏的过程中发现哪一篇攻略不详细,也象杨秋明一样将这些难点说明投至编辑部,在些先行谢过!)

《SHINING FORCE Ⅱ》MD FP=3

发现隐藏宝物及人物:①在古拉斯岛(南大陆)的卡拉门城的北城门口,在树丛里可以找到一把黑暗魔弓,可以给弓箭手使用。②在美丽的米朵拉神殿外的战斗中,左上方有一宝箱,但战斗后不要去打开它,在神殿中消灭撒卢巴都后,在城堡附近可以找到一个鸟人族战士,但注意战斗时如果开了那个宝箱就见不到他。③乘飞鸟回到古拉斯岛后,在降落的地方向西南走,会发现一个极小的村庄,在进入后在村口向左走,注意不要出村。在左上方可以找到一个僧侣。④北大陆的贸易城市毛恩城中与每个人对完话后,沿城墙走到百城门附近,不要出城门,一直走到最上方,会出现一只蠕动的手臂。将此物带上,乘飞船回到古拉斯岛后,在时空隧道中给石头人,他就会加入。⑤在游戏中有许多隐藏着的宝物和暗道,如在小人国的地道中,有一隐藏的道路;在骑士城中,左上方的房间可以穿墙而过,进入地道;在乘船到达北大陆后新建的古拉斯城中的驿站里,有一面挂在墙上的旗帜,在这旗下可以找到一只十字架。 上海 明

《SHINING FORCE Ⅱ》MD FP=6

取名法:当为主角取名时,只要按住 START 键不放,取好名后放开,即能为其他战士取名了。 上海 宋慧容

《龙球 Z——武勇烈传》MD FP=5

沙鲁连光爆出法:在体力极少时,且两人在同屏内按↓↘→←＋腿,沙鲁就会出连光爆。 北京 安洪悦

《三国志 Ⅱ》MD FP = 7

不耗兵攻城法:如你想攻打一座有君主的城,但自己的兵力又不够,你可先探明敌城内有多少兵粮,然后利用外交中的"交换"一项,用自己的宝物或金等物品将其兵粮换净。再派一支军队在当月进攻,只要带足兵粮,打仗时敌人就会因没兵粮而不战自败。此法可多次作用,使用次数看敌对度高低而定。注意:此方法只能用于有君主的城,必须在当月进攻,否则无效。 中国 无名士

《阿拉丁神灯》MD FP = 5

得到 1UP 法:第二关中,在两棵树之间有一条晾衣服的绳子,上面挂着米老鼠耳朵(一种头饰),如果让阿拉丁站在米老鼠耳朵的下面 3 秒时,就可奖励一个 1UP。

北京 郑伟男

《SHINING FORCE Ⅱ》MD FP=3

奇妙的奥朵阿:在第十三次战斗后(拿到船只的那一次),村长会把一名叫作奥朵阿的少年介绍给你,当选择

"是"与"否"时，连选两次"否"，一直让他自己跟着你为止。这样，在以后你的攻击魔法师(カズン)进化时，你会发现他的以前的火魔法不见了，取而代之的是"巨石"魔法，这样カズン变成了另一个攻击魔法师リンダ。当真正的リンダ出现时カズン的魔法已经威力无比。上海　Amin

《乱世的霸者》MD FP＝4

隐藏的目录：在标题画面，按开始键，上右下左上右下左和C四次，选择一个目录，再回到标题画面，就可以

上海　Amin

《SONIC》MD FP＝5

开始你喜欢的游戏了。马上看到结束画面法：在标题画面中按C键七次，再按上下下下左右上下下下左右，这时画面更换，选择9F

《DARIUS Ⅱ》MD FP＝7

就可以观看爆机画面了。　上海　Amin

《超级排球》MD FP＝7

选关密码：USA对CHN：OLVHK，USA对JAN：OCAOU，USA对ITA：OUFOR，USA对FRA：RWXAV，USA对HOL：RPVXZ，USA对URS：RQ7F4。

南京　何昊旌

选超级难度法：在标题画面中，按A键12次后，听到一声效果音，这时在画面下边会出现"SPECIAL MODE"。

无限接关法：在标题画面中，依顺序按ABCABCABCABC键，这时画面下边会出现"FREE PLAY"此时表示游戏中可无限接关。

选关法：在标题画面下，依顺序按C，A，C，B，C，A，B，A，B，C，A，C键，这时画面下会出现"ZONE SELECT"，可选A——Z关。　南京　何昊旌

《大魔界村》MD FP＝7

无敌法：先进入设定画面4次，然后退出，进入标题画面时，按A键4下，顺序按上上下下左右左右B，然后按START键，即可无敌。成功率为30%左右。

南京　何昊旌

《格斗三人组》MD FP＝6

恶结局：双打时，当最后要打X先生时，他会问你愿不愿成为他的助手，若一人选YES，一人选NO的话，两人会对打，当一方将对方全部打死的话，X先生又会问同样的问题，这时答NO，将他打败后，你便代替X先生当上黑暗会的老大了。

河南　张磊

《究极麻雀》MD FP＝6

如何赢48000点：对方打出的牌可以吃或碰，如果你的牌有番(断幺九，不挂风等)，当对手打出的是你听的牌，要先吃或碰再和，这样会出现"役牌"、"清一色"字样，便可赢得48000点或32000点。　河南　张磊

《三国志Ⅱ》ARC FP＝3

各种关头技巧：①在大吃比赛中，如与屏幕上摇杆摇动的方向相反的话，将会吃得更快。②第三关头目许褚可以封边，但必须封在屏幕左边的中间偏上的地方；第五关头目曹仁可以封边，但要上下移动来封；且只能一人封；第七关头目晏明虽不可封边，不过把他打到屏幕外后，站在把他打出去的地方的上一点儿或下一点儿，待他从原地点出来后，再冲上去打他，如此打循环战术可胜他；第十关头目吕布可封边，用倚天剑封，位置到屏幕左边最里的下方，用剑的前端封在里面，他的绝招就打不到你了。但必须有一人帮助干掉小兵，否则会大为不妙的。③用撞人法(↓＋跳)时，正好用各人的绝招(↓↑＋拳)，如赵云在撞人时再用反向滑冲升龙剑，不过难度较大。④马上使用红光斩的方法为←→＋跳。必须在拉→后，以很快的速度按一下跳。　扬州　梁浦

《黄金鹰之剑》(又名《水晶剑》)ARC FP＝4

选关密码：投币后将光标拉到PASSWORD，进入输入密码的画面，输入下列密码可受益匪浅。①女主角加血至八格，LEVEL加至22：チニイラリミ。②男主角加血至八格，LEVEL加至22：ウノイウウヤ。③男主角提前得到水晶剑：イタサヨヒケ。④倒数第二关：ノノケートト。　渝州大学　曾江

(编者按：这条秘技很可疑，街机会有这样的秘技码？要是真有的话，那位老板还是比较善良的，没有把PASSSWORD功能去掉，也许是他不懂PASSWORD为何物吧！总之，要是真有的话，也许能让玩友们在这个GAME上少花一些银子，但要记住千万不要告诉各街机厅老板哟！)

《名将》ARC FP＝9

TIME OVER不死法：当时间出现，并且快要结束时，站在原地不断按拳(不要击中敌人)，即可不死，但停止按拳的话就完了。　湖南衡阳　刘超

漫画●动画●电子游戏(终结篇)

告白·青少年流行文化

文/XYM　图/W·D

四月，正值樱花盛开之际，一批热心投身于漫画，动画与游戏事业的青年，由日本各地聚集到位于千代田区的东京动画学院，接受专业课程的培训。在那儿，分门别类有十个学科供学员选择。其中，以漫画家养成科、(计算机)游戏设计科、动画声优(配音)及动画影视科最受学员青睐。

真有意思啊，游戏设计与漫画制作的授业竟要挤在动画学院中进行。游戏、漫画与动画之间的关系确是值得进行一番探讨了，只是一时间很难找出头绪来，最好的，就是老老实实地做一次配对的游戏，那么，第一对入场的partner是：

●漫画＆游戏

若仔细想一下自己所玩过的游戏有多少是由漫画改编而来的，又有多少游戏也出版了漫画之后，你对漫画与游戏的关系是否已略知一二呢。

最主要的是内容上的移植与改编，这样的例子已比比皆是了。活跃于各个游戏中的漫画人物为提高玩者的兴趣确有不可磨灭的功绩。

在漫画游戏化的过程中，原作中剧情以及人物性格等设定给游戏带来的影响，使玩者在紧张的作战之余也可体会到许多一般游戏中无法寻找到的乐趣。《DBZ》中无敌的弥次郎兵卫、《朱猫团的秘宝》中天道茜最强的奥义"暴炎拳"比乱马的"飞龙降临弹"的攻击力要高出二三倍。这些，无疑都是原作构思所带来的优越之处。不过，痛苦之处也在所难免。《第三次机器人大战》的第五話中，既使将PG－02摧毁，其仍旧是要被DC部队夺取的。可恶啊！不存在的东西竟也能被强夺，是不是有些怪异了。

游戏的漫画化，只是初具规模，虽作品繁多，而能进入正规漫画市场的却为数不多。偶尔杀出的几员猛将，是沢村烈的《龙的战士》、曾在《GAME集中营》中刊登的《街霸》及六月十三所作的《妖子》。

游戏的漫画化，除一方面为游戏中的角色塑造了鲜明的个性以及使游戏内容剧情化之外，也可被视作游戏向多媒体方向发展的一个殊例。

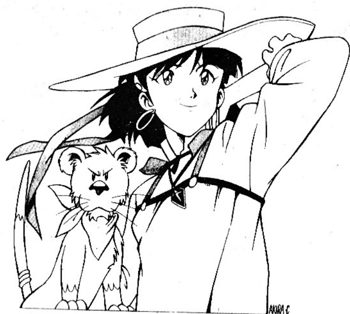
宣传及游戏设定方面的需要，使得那些在内容上与漫画并无往来的游戏无法完全脱离漫画。

多数游戏，尤其是RPG类型，多采用幻想或传说的内容为主题，那些在现实生活中并不存在的人与物用漫画造型来表现确是再合适不过了。FF系列的造型设定一直由天野喜孝担任，他的作品在日本漫画界一向以独特怪异的风格著称。担任《DQ》系列主要造型设定的岛山明，国内的漫画族已无人不晓了，其在漫画方面的造诣，自然是勿庸置疑的。慕名而来的玩友，也形成了"勇者"热潮。的确，文字与数据宣传的效果，时常是比不上一张精美的插图海报所带来效应。因此，也应运而生了一批为游戏服务的漫画家。うるレ原

▲(超时空要塞MACROSS)决战前的一幕—若是为了明美，辉是可以付出许多的，但…

▲这是(MACROSS)的女主角米莉那·美树本晴彦笔下的人物，很可爱吧！

智志为《秘密花园》、《VALKEN》及《梦幻模拟战》等游戏制作的插图被国内不少漫画杂志拿去装点"门面"，有了这些出色的漫画家，实在是为游戏增添了不少的魅力。



● 漫画＆动画

许多人都认为漫画与动画是一对孪生兄弟，既然是兄弟，就应有长次之分，那么，哪位是兄，哪位是弟呢？

欧美的漫画与动画史，历时长远且关系复杂，实在是难以考证。现仅从在制作数量方面占绝对优势的日本来看，通过对多数同名漫画与动画作品的制作日期的比较之后，基本上可以下"漫画是老大"的结论。前几篇中提到的《DBZ》、《乱马$\frac{1}{2}$》、《机动战士 GUNDAM》都是这样。漫画作品被制成动画片的形式称为"动画化"。但也并不是所有的漫画都可一帆风顺地进行动画化，漫画动画化的前题是漫画作品必需达到一定的销售量。动画制作商更愿意为那些受欢迎的漫画进行动画化以保证好的销路，而哪些未受好评的漫画永远只能是"处女"了。

◀太了不起了，娜茜卡！连续十年优秀角色奖首位！

漫画主要通过特写，分格、特殊效果的绘制，给读者留下深刻的印象。从线条的笔触及画面取景角度更是能了解到作者高超的绘画水平及独特的匠心，《阳光少女》、《APPLE SEED》等都是极为出色的作品。

与漫画不同的，动画片则以层次丰富鲜明的色彩与大幅度的动态取悦观众，尤其是画面切换，马斯克(闪光效果)及音响效果等技巧都是漫画所无法表现的。大友克洋的《AKIRA》、荻野真的《孔雀王》都很出色地利用了这些表现技巧而取得了相当好的视觉、音响效果。

对于同一部作品的漫画与动画片，哪一个会更好些，这是许多人关心的问题。但因个人的口味不同，基本上可以说是众说纷纭了。笔者个人的看法是《DB》及《CITY HUNTER》等的漫画比动画更为出色。相反的，《机動戦士 GUNDAM》与《罗德島戦記》等动画片比漫画要精彩得多。具体的因制作人员的水平以及投入的资金而异。比如神志那弘志(91 年以后《CITY HUNTER》动画版的作画监督)的作画水平实在与北条司无法搭脉，剧场版动画一定比 TV 版来得精细得多。

▲◀对于这两个角色，多少人还记忆犹新呢？

● 游戏＆动画

随着现代游戏机性能的不断增强，象"原画"、"动画"这类动画业独有的名词也开始闯入了游戏的 STAFF。忽然地心中涌起一阵莫名恐慌，难道游戏会取代动画业？

在接着往下談之前，有必要先区分一下动画与动画片这两个不同的概念。可以說，动画片只是动画的一种形式。相比之下，动画的外延要大得多。正如电视中 GAME BOY 的广告也是动画，但它无論如何也称不上一部动画片。而 CCTV 的片头相信不会有人說它是一部动画片，而它却地地道道地是一种动画。

多数人都知道动画制作是利用了人类视觉影像残留的原理(龟仙人的残像拳好象也是如此)。而游戏中人物的奔跑、跳跃，以至于各种丰富多姿的动作也是基本仿照了动画这一技巧，所以游戏画面也可被看成一种动画形式。

最可以体现这种说法的，就是对战型的动作游戏了。因为此类游戏无論是角色分辨率，或是人物的比例，都遥遥领先于其它类型的游戏。所以其对动作细节的刻画，也要求更为透彻。

▲ <万能文化猫娘>(高田裕三)中的夏目龙之介，改为猫目龙之介可能更贴切。

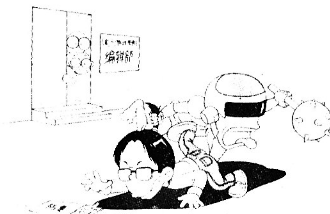
一个好的对战节目，首先给人留下的印象，就是动作的力度，速度与流畅感。能否将动作的这些基本特性表现出来，主要取决于对动作过程的动画处理。如同动画片所采用的动画技巧，利用每秒钟显示不同帧数的画面来决定动作速度的快慢，以变形的手法来处理动作的力度感，而只要对动作过程的动画处理得当，就基本能保证动作的流畅感。灵活地遵循了这些原理的《侍魂》及《街霸》系列，都给玩者留下了极为深刻的印象。《VR FIGHTER》利用人类真实的动作与动画技巧配合后，更是将动作的力度速度与流畅感表现的淋漓尽致。其效果足以使初次见到它的人，为此感到惊讶了。

利用动画片来展示游戏的内容，的确是游戏发展的大进步。游戏中如要呈现类似于动画片中的那种画面，且只需在十六位机的基础上加以 CD－ROM 的支持，就可以初步实现了。之所以說是初步实现，那是因为 16 位的 CD 游戏在色彩数与解析度方面，仍受到主机性能的束缚，而无法与正规的动画片画面相比。

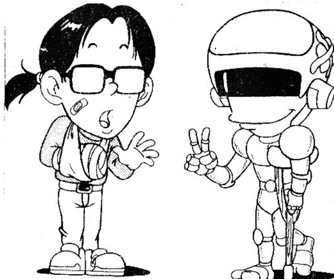
十六位机的缺陷，现已基本被三十二位游戏机的高性能所弥补。利用其动画再生机能，三十二位游戏已能维妙维肖地仿造出动画片中画面。因此表现游戏内容的情节，在许多游戏中已由动画片取代。緊张作战之余欣赏美丽的动画片，真是再美妙不过了。

最后剩下的，是游戏动画化，因为在"游戏的逆袭"一篇中已经阐明，这儿就不再复述了。

每年，世界娱乐业都要顺应时势，潮流，推出各自的产品。各类商品若相互联系而形成立体化的销售网络就可以为商品起到相当有效的促销作用。漫画、动画、游戏的均衡发展，就体现了这一现象。被称作"经济动物"的日本人，更是将这类的经营方式视为漫画、动画、游戏及模型等众多行业的发展趋向与模式。可惜它到了中国大陆后，却发展得有些畸形。如漫画游戏踏足于漫画之前，这自然给消费者带来了不少麻烦与费解的问题。再加上一些出版商与经销商任意窜改一些漫画的作者与游戏的名称，真是将国内的漫画游戏市场弄得混乱不堪。尽管如此，漫画、动画与游戏相辅相成所产生的魅力与效应，是青少年们所无法抗拒的，自然的形成了青少年的流行文化。



▲ 有这样的游戏吗？



不是冤家不聚头▼

至此，本人有关漫画、动画与游戏的話题，应该画个句号了。唯一意犹未尽的，是社会上对青少年流行文化存在的一些偏见。的确，漫画、动画与游戏都或多或少地存在着一些弊端。然而，大千世界中有什么事物是十全十美的呢？另一方面，漫画、动画与游戏是大家都喜好看的文化，如何把握好自己的流行文化，使其有利的一面得到发

挥,是现在的青少年们的一个课题。好了,好了,别人怎么说就别去管了。漫画、动画与游戏陪伴我们度过了许多美好的岁月,无论是高兴时,还是痛苦时,这一点——确是事实。

(全文完)

附录

日本第16回('93)动画部门颁奖状况

共计13680票　95年2月发表于杂志《アニメージユ》

■最佳作品部门:	票数
(1) 幽☆游☆白書	2053
(2) 美少女戦士R	1804
(3) 我的女神	869
(4) 无责任舰长泰拉	694
(5) 美少女戦士	618

■声优部门(配音):		票数
(1) 林原惠美	佐伯伦子(DNA²)、女乱马(乱马$\frac{1}{2}$)、洋助(相聚一刻)	1347
(2) 三石琴乃	沢口小梅(BLUESEED)、卡琳(银河英雄 伝说)、不知火舞(饿狼 伝说)	856
(3) 绪方惠美	藏马(幽游白书)、小宇莎(美少女战士S)、三彬淳(足球小将)	851
(4) 久川绫	列欧娜公主(达依大冒险)、水野亚美(美少女战士)、阿玲(万能文化猫娘)	816
(5) 国府田玛利	おキヌ(GS美神)、尤金(忍者乱太郎)、埃米(超时空要塞MACROSS Ⅱ)	606

■男性角色部门	票数
(1) 藏马(幽·游·白书)	1149
(2) 飞影(幽·游·白书)	1094
(3) 泰拉(無責任船長泰拉)	947

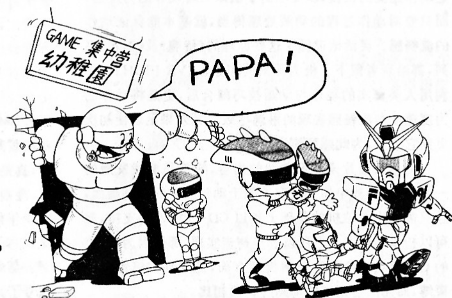
■アニメ歌曲部门:	票数
(1) 月光 伝說(美少女戦士セーラームーン)	1113
(2) さよならbye bye (幽☆游☆白书)	713
(3) あなただ|ナ见つめてる (SLAM DUNK)	663
(4) Just think of tomorrow (無責任船長拉)	658
(5) My Heart 言ム出せなム、Your Heart 確かめたム(我的女神)	579

■女性角色部门:	票数
(1) 贝璐·丹迪(我的女神)	1089
(2) 水野亚美(美少女战士)	1081
(3) 雅达蒙(雅达蒙)	740

■历代基本获奖作品部门(历代优秀作品):	选票数
(1) 幽☆游☆白书	1127
(2) 风之谷的娜茜卡	1111
(3) 美少女战士	803

■历代基本获奖角色部门(历代优秀角色):	选票数
(1) 娜茜卡(风之谷の娜茜卡)	1291
(2) 水野亚美(美少女战士)	865
(3) 兰莉雅(蓝宝石之谜)	646

▲一枕黄粱……



▲为避免无类起诉,作者声明:此图纯属虚构

闯关族的家

题图/谢　鹏

主持人:仔　龙

留言簿

攻略太多,这些卡并非人人都有,结果喜了这位,苦了那位,久而久之,杂志的知识性,耐看性将大大降低。

——上海　张清宇

致龙哥:

从《电刑室手记》中得知一玩友向主编献二计治你,在下不才,特献两条良策以破之:"瞒天过海"破"以逸代劳";"将计就计"破"美人计",但请龙哥自重,千万不可"重色轻玩",切记!——摇鹅毛扇的苏宁

为什么很少刊登街机格斗类游戏的必杀技出招方法,比如深受欢迎的SNK代表作"龙虎之拳Ⅱ—龙虎乱舞"的必杀技。望今后能象94年第2期的"街霸"那样在四页彩图上公布!——一个全方位的电玩迷梁毅

今年是第二次世界大战胜利结束五十周年,能否出一期此类题材的专辑!——长春张辉

"公车上书":

纵观94年总目的PC游戏室,泪如泉涌,犹如五脏中生了个畸形儿(特别"小"),嘴里缺了颗牙(少点东西)。下面就是你们的"罪恶":游戏攻略中,任天堂占40%,MD占41.8%,PC仅占10.9%;新卡快讯中:任天堂占42.6%,MD占48.9%,PC太可怜了,仅有8.5%。而且GAME BAR等栏目与PC节目毫不相干。94年最后一期的黄金GAME中游戏都有照片和介绍,而PC—TOP只有简单的一句话,真是欺人太甚!虽然老大老二排行应该有,但PC也太惨了,真是千顷地里一颗苗,点缀而已!——怒发冲冠的"PC—GAME班"介绍游戏卡时,最好把封面登出!——四川　李伟

包打听

Q① 目前市场上有多少中文的RPG节目?② MD和SFC的《三国志Ⅲ》一样吗?—广西　洪明接

A ① 不算很多,主要有《吞食天地Ⅱ》、《赌神》、《荆轲新传》、《圣火列传》等几盘。② 内容及系统完全一样,画面不一样。

大墙画廊

◀美少女战士—月亮　武汉　丹娜

◀侍魂　南宁　何[illegible]明

Q 94年4期“包打听”上说SFC有能接五或六个手柄供多人同玩的扩展插口，是必须要有“多人游戏”软件，还是同超级街霸（16人）街机版一样。能同时支持4台街机进行游戏。是否SFC有这种多输出功能，能执行不同的指令？——沙市 ××

A 分插手柄只适用于专门的多人节目，要看卡带的PLAYER数而定。如快打刑事·修罗，摔角霸王，NBA二对二，炸弹人等均是此类节目。

Q ①MD机是否也有供多人同时玩的扩展槽口？②国内市场上有哪些可供两人以上玩的世嘉卡？——上海王××、朱炯、陈蔚、刘强、谢欣 北京张剑文

A ①MD有多人分插。②至于多人对战节目最具代表性的应属《魔强统一战》。此外有一些球类节目及体育节目。

Q “电子游戏软件”94.4①P63页广告上一套多媒体光盘系统可玩2800种超任游戏，它能否接在个人电脑上？②中间彩插上NEC的掌机PCE GT性能如何？③GG电视天线有何功能？——上海 杨锐

A ①可以做电脑CD－ROM，读取电脑文件；②GT掌机与PC－E卡带通用，其软件“街霸Ⅰ TURBO”效果十分出色；③GG天线就是接收电视节目的设备。

封神榜

《三国志列传—乱世群英》开机到统一（包括记忆）不到24小时。《格斗四人组Ⅱ》难度“Very hard”2条命打穿。——张晓欧

北京德外黄寺大街乙一号P－6－3。100011

☆ IBM－PC《倚天屠龙记》（33M，RPG）2天爆机＜通天＞，攻关，未用任何其他非法之秘技。《街霸Ⅱ》一个牌币2小时40分钟不下台。——刘特 江苏南京鼓楼区颂德里15号601室 210003

☆《玛莉医生》，Level20，speed H1开始，打至分数999900，爆机，（这是我爸）；《三国志列传》，高级，189年开始，扮刘备，194年2月统一122。—陈炯 陈烨 浙江杭州仓基新村49－1－401 310005

☆ 横山光辉《三国Ⅰ》，刘备，高级，193年8月统一。此版无法登用敌国太守，全靠自己打的天下。——西安一玩友

求疵录

●《电子游戏软件》94年第2期《阿拉丁》攻略中，在第八版中那些气球并不是碰到光柱才会炸裂，而是用力一拉不久便会炸裂。——湖南 黄柯

●《电子游戏软件》94年第3期P17“秘技天地”一栏，脱狱选20人法应为“ABB上上下左“Start”，而非“ABB上上下下左、Start”。接关亦须“ABB上上下左、select、Start”，否则只有3个接关。——贵州 陈宇

●《电子游戏软件》95－2“求疵录”中的第三条有误，特兰克斯最大绝招应为“拳拳气体投”而不是“瞬瞬气体投”。短笛的魔贯光杀炮是“气气体体爆”，悟空为“拳拳体爆光”，悟饭为“拳拳光气气”，贝吉塔为“拳拳爆爆光光”。——上海凌波灏

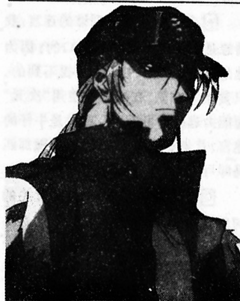
●《电子游戏软件》之《七龙球Z外传》中黑暗基地的守卫机器人的能量并不是800，而是8000。打开黑暗基地的珍珠应在黄色漩涡内的海马处。第5张图块碎片应在平原岛炼功房右下角那座建筑物内。—上海 高昊

◀忍者对决 北京 赵鹏

◀不知火舞 南宁 易波

◀不知火舞与春丽 北京 张卫峰

龙哥热线



Q MEGA－CD和电脑上的CD－ROM用的光盘尺寸是否一样，能互换吗？——北京李小泉

A 一样。不能互换。

Q 我有一台“天马”游戏机，它算不算FC机？为何《三国志Ⅱ—霸王的大陆》中，图象只有一半，人物等图像都不看见？——上海 郑俊

A 是FC规格的仿制品，但兼容性差，所以会有这种情况。

Q “八通”学习机上所带游戏机，说明书上说与任天堂100%兼容，但为何有少数几盘带运行不了？——长春 王征征

A 国内的仿制机没有与红白机100%兼容的。

Q PC－E和NEO·GEO是否也是插卡式游戏机——甘肃 朱延峰

A PC－E和NEO·GEO均有卡带，也有特定的CD－ROM系统。

Q MD－CD ROM是否加了一个解码器就能玩SEGA SATURN（64位）的CD碟？——广东 周觉寅

A MD－CD无法运行SS的CD光碟

Q Gameboy和Gamegear各有什么优缺点？——成都 黄亮

A GB黑白显示，轻巧便携；GG彩色显示，但较笨重，两者都比较费电，用国产电池最多只能玩4个小时左右。

Q 世嘉的“土星”能否用普通的世嘉卡？——西安 刘晓奇

A 不能。

Q 我有一台MD磁碟机，但记录磁片弄丢了，我的一位同事有一片记录磁卡；但不知如何复制？——上海 陈海峰

A 用“COPY FILE”或“COPY DISK”指令即可。

Q ①MDⅠⅡ接驳32X后其效果与土星上表现效果有无差异。②是否次世代主机都有专门对应的CD－ROM或者二者各为一体——武汉 李昌奇

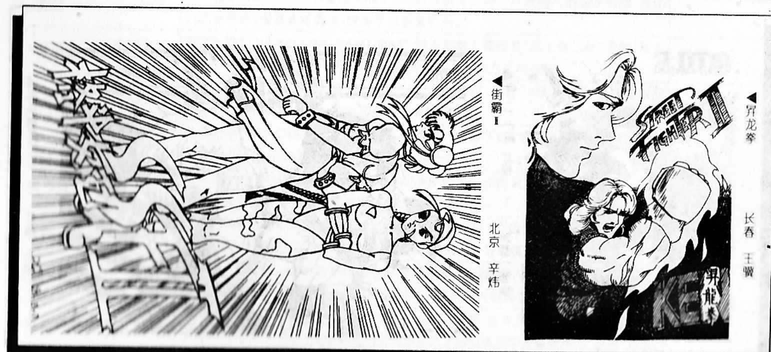
A ①32X与“土星”效果相差甚远。②次世代主机全部是CD机。

Q 目前有些学习机型号为“286、386……”是否代表它使用的集成电路和CPU和电脑一样呢？在运行卡带时学习机是否比FC好？——徐州 KEN

A 学习机根本不是微机，其“286、386……”等名称与286、386个人电脑没有任何关系。至于运行卡带，还是买专门的游戏机最好。

Q 我玩FC卡带时经常出现花版及死机，这是机器还是卡带问题？若是主机的毛病，换成哪种较为可靠？——上海 呈欣 杨毅君

A 如果个别卡带有此毛病则是仿制品的做工粗糙；若玩高容量节目



◀街霸Ⅱ 北京 辛炜

◀升龙拳 长春 王巑

经常出毛病，则说明主机兼容性差。换机当然是FC最可靠。

Q 听说16位(BIT)世嘉机只能玩容量16M的游戏，高于16M就玩不了，不知是不是这样？——杭州郭鸿斌　北京侯嘉

A 主机的位数与卡带容量无关，16位(BIT)指的是16位而并非限制在16M以下。

Q 用磁碟机玩SLG或RPG时如何存盘？——北京　丁力

A 玩时在程序中正常SAVE，然后关机调出菜单用“WRITEBRAM(或SAVER)”指令写在盘上，下次用“LOAD SAVER(或BRAM)”指令读入碟机即可。

Q ①《三国志Ⅳ》在MD上有没有移植版？②《VR赛车》立体眼镜何处有售？——西安　马鸿涛

A ①没有。仅有SATURN和32X版。②请与有关专售店联系。

Q 次世代主机及其他CD游戏机是怎样存贮PRG、SLG进度的？——黑龙江　张大勇

A 有些是直接存入主机的记忆区如3DO(断电亦可存贮)；也有用记忆卡存贮的，(如PS)。

Q 原装MD主机能否使国内的组装卡？——章震夫　郑州雷洛

A 可以。

Q ①SEGA的SUPER 32X有没有《斗神传》、《VR战士》那样的3D格斗节目？②32X软件的媒体是什么？③32X与SATURN有多大差别，可以互换软体吗？——西安何飞　杭州包艮杰　昆明MD—FAN　北京马超

A ①目前还没有。②卡带。③32X与SATURN相去甚远，不可同日而语，但比起MD确要强不少，软件不能通用。

Q 目前的次世代主机哪种软体最多。各有哪些代表作？——湖南吴志坚　广东林原　A 目前是3DO最多。各有不少佳作，请见杂志上的介绍。

Q 本人想买一台次世代主机，不知在普通环境下要哪些周边设备？——陈渊

A 首先是220V变110V的变压器，若在PAL制电视上玩要加制转器，若在S端子的电视上用S线输入最为理想。

Q 《真·侍魂》在家用机上都有哪些版本？——辽宁　罗伟

A 只有NEO·GEO版。

Q 我的MD机六键手柄不知为何XYZ都不能用了？

——天津　黄琨

A 这个问题本刊以前回答过，开机时按着MODE键即可三键/六键互换。若你用此法仍不行则可能是手柄出了故障。

Q SFC的《LIVE A LIVE》最终篇为何只能找到六个人的迷宫？——上海　袁子鸣

A 你没有说明找到谁的迷宫，我猜想是不是田所晃(AKIRA)的？因为他的迷宫是唯一在地图上找不到的。只要本人在队，在战斗中使用“次元”超能力逃脱即可进入。或者是牛仔的迷宫？首先要找到他的座骑，跟随那匹马即可进入。

Q 《勇者斗恶龙》Ⅲ&Ⅳ攻关的问题比较大，能否解决？——上海马春阳　萧飒

A 杂志将陆续安排该系列各代的攻略，请你耐心等待。

Q 《龙珠ZⅠ代》第一关怎样才能过去？——上海戴伟壁　北京黄亦谦

A 要诀是在奖励宝物的场所解谜并拿到龙珠雷达之后才能进入石山。

◀GUILE上校　长春　李刚

◀街头霸王　兰州　魏明

游戏新闻眼

游戏新闻眼　游戏新闻眼

FC（任天堂红白机）

几个月以来，FC新上市的屈指可数的节目中，RPG及SLG几乎占了全部。而这些节目也只是日本早几年的作品，动作类、射击类节目则几乎没有新节目推出。究其原因，大致因为盗版厂商都去开发16位机的盗版大业，使FC变成了被遗忘的角落。尽管日本曾经开发了千余种FC节目，包括几百部RPG和SLG，这其中绝大多数节目在大陆见不到。我们真的看不出在我国拥有量最大的FC机及系列兼容机有什么前途？近三千万的FC电玩迷究竟由谁来关心，究竟由谁来维护他们的权益呢？曾经热销了一段时间的学习机已经全面滞销。据可靠消息称，最大的学习机厂商中山小霸王已经停产。

MD（世嘉机）

MD世嘉公司的“三·九”查抄对国内游戏机市场造成的阴影似乎已逐步消散。世嘉卡带的上市品种及数量已逐渐接近往常。市场正在逐渐活跃起来。市场上MD的新节目较多，甚至包括日本95年刚刚推出的新节目。这中间有许多对战型的美版游戏，如《功夫侠客》、《李小龙》等，与我们所熟悉的日版对战游戏有很大差别，无论操纵感还是出招方式令玩惯日版对战游戏的玩友非常不适宜。尽管其画面很精美，玩友们购买时要谨慎。

世嘉公司为方便外出人员而制作的便携式MD机MEGA JET已经在大城市中有售，价格约为850元，均为原装NTSC制式。该机主要性能与MD机完全一样，只不过主机与手柄一体化，就象一个很大的手柄那样。使用时，插上MD卡并将MEGA JET与电视连接便能玩MD游戏了。

新上市节目内容及价格表

节目名称	机种	介　绍	平均价格(元)
音速喷火龙	MD	英文名称“RADICAL REX”，8M容量，有点类似于SONIC，不过没有那么快的速度及流畅感，小恐龙可喷火攻击其它动物。	160
魔界大法师	MD	英文名称“WAR LOCK”，容量为16M，游戏中的主人公周围的动物及人均被邪恶巫师施了魔法，变成了鬼怪，主人公便挺身而出。	170
异形战士	MD	英文名称：“ALIEN SOLDIER”，容量16M，游戏一共25关，画面非常美丽，场面火爆刺激，共有六种武器可供选择。	150
美女与野兽	MD	英文名称“Beauty and the BEAST”，由SEGA公司根据DISENY公司的同名卡通片改编而成，其中以善良的野兽为主角。	90
印地赛车	MD	英文名称“INDY CAR”，16M容量，一款主视窗的F1赛车游戏，以英国著名车手尼格尔·曼塞尔为主角，很不错的RAC游戏。	120
外星王子	MD	英文名称“RISTAR”，容量为16M，主人公外星王子为了拯救自己的国家而战，攻击方式很特殊，画面非常精美，操纵手法要求较高。	160
雌雄武士	MD	英文名称“THE SECOND SAMURAI”，而卡带盒上却印有“武士魂二代”字样，其实游戏内容与《侍魂》完全不同，8M容量，双人游戏时的方式很特殊。	140
李小龙	MD	英文名称“DRAGON－THE BRUCE LEE STORY”，容量16M，操纵性很好的对战节目，不过为美国人设计，招式及感觉会有些不适应。	160
消失的世纪	MD	英文名称“GENERATIONS LOST”，8M容量，类似于《黑水海盗》的ACT节目，明显地美国风格，主角造型大，动作流畅，背景十分明快。	170
一级方程式赛车	MD	英文名称“FORMULA ONE”，由DOMARK公司制作的RAC游戏，8M容量，游戏中赛道两旁背景由远及近的效果很好。	120
联合大作战	MD	英文名称“MEGA SWIV”容量8M，类型为STG，同FC版《联合大作战》虽没有关系，但角色亦是直升机及吉普车，不过为纵版，武器升级系统比FC版丰富很多。	140
大航海时代Ⅱ	MD	由光荣公司制作，16M，继一代之后于内容上极大丰富，导入了RPG要素，宝物及任务种类不胜枚举，通过不断壮大自己的实力，可获极大的满足感。	350 500(原)
光之继承者	MD	由Yuzo Koshiro公司以24M容量制作的RPG，画面、音效及人物动作都制作得非常优秀，人物比例也很大，其中招式的出法还加进了对战游戏中普遍使用的“搓招”方法。	350

节目名称	机种	介绍	平均价格(元)
飚车王3代	MD	由ELECTRONIC ARTS公司以16M容量制作的RAC游戏，同二代一样在驾驶摩托车的比赛中可对任何人进行攻击，十分刺激。	160
战斗原始人	MD	英文名称"JOE & MAC"，由DATA EAST移植于街机的作品，是原始人救自己爱人的故事，人物造型可爱，但走路的速度太慢了。	80
X－MAN Ⅱ	MD	根据美国同名漫画、动画改编的动作游戏，容量为16M，共有六名人物可供选择，而且招式各异，画面效果很好。	160

热销节目价格表

节目名称	机种	类型	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	类型	平均价格(元)	涨跌
红色地带	MD	STG	160	↓	梦幻之星Ⅳ	MD	RPG	250	↓
'95NBA	MD	SPG	150	→	米老鼠经典版	MD	ACT	200	→
梦幻模拟战Ⅱ	MD	SLG	200	↓	侍魂	MD	ACT	170	↓

SFC (超级任天堂)

最近国内终于也出现了组装的SFC机，并且日、美版，PAL制式和NTSC制式均有型号。此种组装SFC即使是NTSC制式也与原装主机有明显区别，从机壳模具的精细程度上很容易分辨。这些组装机质量不言而喻是不如原装机的，笔者曾见过一批美版NTSC制式的SFC机在使用AV输出时一切正常，当使用RF(射频)输出时，就失声失色，画面跳动。故玩友在购买时一定要仔细挑选，并且逐一检验其各项功能。

今年，SFC为了对抗(或是勉强支撑)次世代主机，制作了许多水准极高的大容量RPG和SLG，对于SFC玩友来说真是如鱼得水。在本期"任天堂的丰采"中有大量的介绍，读者可参看。但有一点问题使玩友很不方便，那就是自己根据杂志介绍去拷贝超任磁碟时，因找不到该节目编号而空手而返。对此，本刊将尽量在今后刊物中为玩友提供游戏编号。不过，由于超任磁碟游戏号码有些混乱，往往上下差一两个号码，只须在目录上上下下找一找便能对号入座。本刊登出的磁碟号仅供参考。

推荐

FC机：《勇者斗恶龙Ⅱ》、《皇室血裔》。MD机：《红色地带》、《消失的世纪》、《大航海时代Ⅱ》、《光之继承者》。SFC机：《第四次超级机器人大战》(SF24047)、《幽·游·白书—最终篇》(SF24049)、《三国志Ⅳ》(SF24027)、《实况世界足球》(SF16137)。

责任编辑：邱兆龙

(以上部分卡带由智乐王国、万和游戏一族提供，在此感谢。)

■ 东瀛快讯：

☆ 日本国内的总出荷台数达到80万台的SEGA SATURN，正式决定进军海外市场。在美国定于9月2日以350～450美元的价格发卖，欧洲各地也将在同一时期内问世。硬件性能方面和日本国内版完全一样，只是表体的颜色和商标的设计有所改变，与其同时发卖的软体有《VR战士》、《DYTONA USA》等20多个以上。

☆ 任天堂新型32Bit游戏机，"VIRTUAL BOY"正式决定于7月21日发卖，定价15000日元。

☆ 据松下社发表，预计在今年年底推出的3DO机用64Bit升级增强器，将会同时推出其64Bit街机版，但因松下社没有街机软件的制作经验，届时可能会以将街机板提供给软件制作商的形式来生产。

☆ 为了配合今年发卖的SATURN用SOFT《V·R战士2》，AM2研开发出了2种新技术。一个是SATURN用的新OS(基础操作系统)，用这种新OS可以使软件的描画速度提高到$\frac{1}{60}$秒，为原来《VR战士》时的2倍，从而，画面上人物的动作会比以前更加圆滑。这个新OS不光会被用在要求高速描画的ACTION GAME中，在有感情入力系统的RPG中也可能有用武之地。而据载新OS的第一个作品将会是《VIRTUAL COP》，另一个是新型CINEPACK CG重放系统。新CINEPACK CG系统能以每秒30帧的速度重放和电视同样清晰的实写画面，从而使自SATURN发卖以来动画重放方面的恶评得以彻底解消。预计这套系统在GAME中的动画场面和多媒体软件的制作方面会起很大作用。

记者：常春

电玩大排档

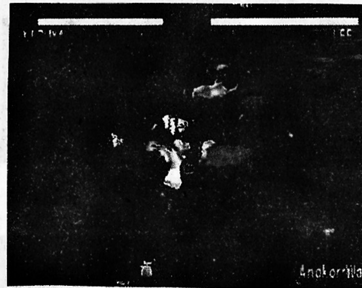
电玩大排档 电玩大排档

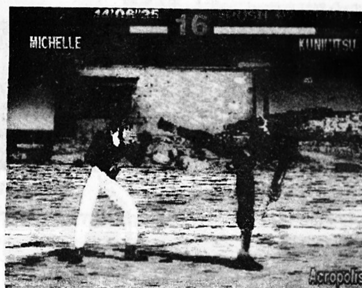
PS 铁拳

类型 ACT 厂商 NAMCO 媒体 CD－ROM

NAMCO加盟SONY的PLAY STATION之后为其做出了不少的贡献，在软体方面最受瞩目的大概就是这款"铁拳"了，它与SS的"V·R战士"及PS的"斗神传"同属POLYGON的三维对战GAME，但与两者在操作上又都有所差异，下面就简单地做一介绍。

从设定来讲，"斗神传"虽然是可回旋的视角，但基本必杀技及操作还是十分传统的轻拳、重拳、轻脚、重脚…也有飞行道具和超必杀可以使用。而"V·R战士"则完全要再现一种真实格斗的气氛，它的所有技巧都是真人能做出来的动作(有没有攻击力量另当别论)，三个键分别是防、拳、脚。而"铁拳"看来是更接近V·R战士一些，不过按键更充实，四个钮竟然是左拳、右拳、左踢、右踢，这可是首次出现的设计，各种拳技或踢技也是用摇杆来判定上中下三路的轨道……是否会更有真实感呢？去亲自体验一下吧！





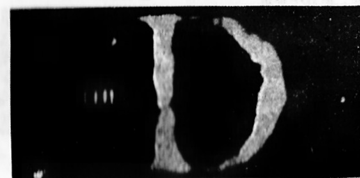
3DO D之食卓

类型 AVG 厂商三荣书房 媒体 CD－ROM2枚

3DO诞生至今已一年有余，加盟签约的软件制作商多达七八百家，已出现的软体也是数不胜数。这中间有面向大众的、有适合口味独特的、有好玩的、也有乏味的。这次要介绍的，绝对是一款充分体现3DO实力的优秀冒险节目"D之食卓"

《D之食卓》是以每秒500万次的惊人POLYGON处理速度进行的AVG，它真实的三维CG、细致的景物及主人公生动的表情处理，还有游戏中诡异气氛的营造手法绝对会令AVG迷友和电脑CG行家为之叫绝。当然热衷于爽快的3DO节目"街霸ⅡX"、"ROAD RASH""J联盟"的朋友们对AVG的兴趣可能会小一些，不过若见到这款作品一定会爱不释手的。

游戏的空间感是不用说了，主角罗拉的动作竟然也让人难以置信地生动，走动、转身或把手伸到某一位置几与真实动作无异。总之本节目可称即使在32位机中数得着的一流精品。

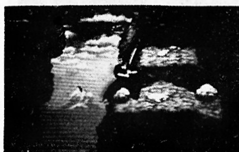


MD 雌雄武士

厂商 VIVID IMAGE 类型 ACT 容量 8M

这是一款普通的过关式的 ACT 游戏。主角是一男一女两名武士，其中男主角造型比较接近于日本古代的武士，女主角却衣着“布拉及”(连衣裙)、手执日本刀、与日本古代的武士造型相差太远，怎么能叫 SAMURAI 呢？不过也难怪，古代东方女性是不会有武士这么崇高的地位的。(这是东方人的悲哀)游戏中的背景及音乐制作得很优秀，就是打斗招式及感觉稍显不足。另外，比较新颖的设计是，当双人游戏时，两名主角分别在两个层面上战斗，分别打自己一层的敌人，互不影响。

此游戏关中的敌人不易对付，但关底却很简单 ▼



▲ 游戏中，可执刀作战亦可赤手上阵。

▲ 游戏中的隐藏通道一定要进，并将里面的任务完成。

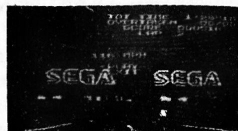
MD 一级方程式赛车

厂商 DOMARK GROUP 类型 RAC 容量 8M

▲ 你也幻想过做一名赛车手打入 F1 比赛吧

▼ 图像也具有扫描的味道

这款赛车游戏是以 F I A 世界一级方程式赛车锦标赛为内容的。游戏中除单人游戏外，亦有双人同时分上下屏进行比赛。游戏中赛道的选择是由十二个国家的真实赛道为蓝本设计出的长短不同的赛道组成的。游戏虽只有 8M，但手感十分优秀，不失为好节目。



▲ 由小变大的 SEGA 字样

▲ 赛道中亦有传统的桥洞设施

MD 美女与野兽之野兽的怒吼

厂商 DISNEY 类型 ACT 容量 8M

在黑森林的深处，被魔法变成野兽的王子孤独地生活在那里……要解开咒语，只有让他的忠实的仆人也经历同样的苦难才行。这是由一部非常成功的卡通片改编而成的游戏，内容也有改变，美女似乎在这里并没有出现，只是因为突然有一阵可怕的风暴吹打着野兽的城堡，使城堡附近的许多小动物也中了咒语，善良的野兽便开始了为保护这些被魔法玫瑰迷惑的小动物的冒险。

▲ 很象在看电影吧

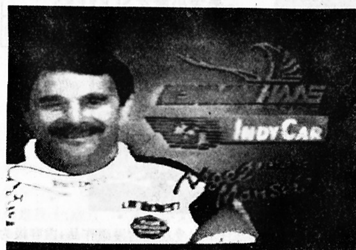
▲ 外来凶恶，其实内心很善良的野兽

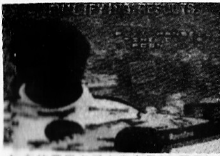
▲ 要击倒这些受迷惑的动物

MD 印地赛车

厂商 未明 类型 RAC 容量 16M

最近，MD 主机上的赛车游戏在国内市场上很多。这是一款以驾驶员视角为视窗的赛车游戏，比赛是采用一级方程式赛车的。游戏的主角为英国著名赛车手尼格尔·曼塞尔。本游戏不但可以一人玩，还可以两个人同时游戏，分上下两屏，进行比赛。





▲ 车体几乎占了大半个屏幕，不易闪避别的赛车

为什么要立一块“万胜”的广告牌呢 ▶

▲ 美国和澳大利亚什么时候接在一起了

▲ 单圈成绩决定比赛车序

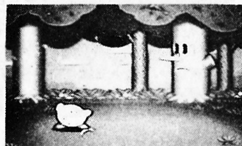
▲ 沿着轮胎痕越多处走，越能体现你是高手

SFC 泡泡精灵方块

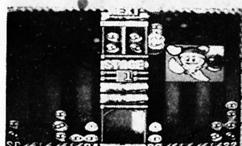
类型 PUZ　厂商 NINTENDO　容量 8M

两年来一直大出风头，为广大玩家津津乐道的泡泡方块，曾由 BANPRSTO 在 SFC 推出，如今，又由任天堂亲自制作了一个版本，在规则等方面都与其它节目相同，只不过登场人物换了一班人马，主角则由 FC 时代就成为大明星的粉红色圆球精灵来担当。

“泡[illegible]是由一些可爱的水泡怪（史莱姆）组成的，当玩家将四个或四个以上相同颜色的泡泡连在一起时就可以把它们从屏上消去。不过还不是仅此而已，当一次消去两种或以上颜色的泡泡时即能攻击对手。攻击时就会使对方的屏幕上出现一些透明泡泡，要让这些透明泡泡消失，只能在消去与它相邻的其它泡泡时才可做到。总之，这是一种非常锻炼反应和逻辑性的游戏；尤其对战时必须有极快的速度和过人的判断力才能取胜。如果读者您喜欢 PUZ 节目而尚未玩过“泡泡方块”，一定要赶快去玩！



▲剧场模式中有对白来交待故事



▲战斗画面相当漂亮

SFC 暴龙小魔女 SLEYERS

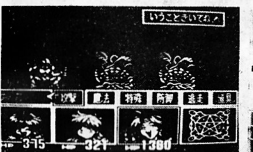
类型 RPG　厂商 BANPRSTO　容量 12M

《SLEYERS》是日本大受欢迎的漫画作品，内容极为幽默滑稽。主角名叫莉娜，是一位天才美少女魔导士（自称），虽是自称，但也确实厉害：她有着神秘的血统，可以与龙族交谈；身怀绝技，能够使用多种魔法；而她的最大乐趣之一，就是去那些盗贼聚居之所洗劫他们（?!）

游戏就是这样开场的，莉娜是人们敬佩的魔法师、盗贼猎人，但她也有失足的时候——失足掉下山崖，被附近的村人救起，却又莫名其妙地被推下村外的洞窟，说是“请求”消灭妖魔。唉！乱七八糟的故事就这样开始了。

游戏中的战斗及人物大特写画面都很漂亮，也不时有令人发笑的对白出现。另外，原作中伙伴们的任性也在游戏中充分反映出来，比如战斗时她们根本无视你的指令，让他防御却会攻击，只剩一个弱小敌人时让她攻击却使用最强魔法等等。整个就是一出风趣轻松的喜剧。

▲SAVE 时竟然出现如小儿涂鸦的画面



▲这就是战斗画面

▲主角及同伴们有漂亮的大特写▲

95·6期　目录

■ 专辑　任天堂的风采

月刊·每月14日出版
社长：文　若
主编：康　风
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京市东城区沙井胡同15号

邮编：100009
电话：(010)4041576
印刷：北京新华印刷厂
　　　北京新华彩印厂
订阅：全国各地邮局

刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京工商广字0457
定价：4.50元

95·7期

电子游戏软件

月 刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社 长 文 若
主 编 熏 风
副 主 编 丁 展
美 编 苏 人
封面设计 王 跃

地址 北京东城区沙井胡同15号
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CNII-3505/TP ISSN 1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京工商广字0457
定价:4.50元

目 录

下期要目

专稿
《街霸》老树新枝
电影版街霸(次世代机)
街霸ZERO(街机)
光之继承者
摔角霸王
手掌机异军突起
电玩大排档扩大版
MD-CDX便携一体机揭秘
三栖人
鸟山明的另一个世界

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC-E	NEC8位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC手掌机
SS	世嘉SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC-FX	NEC 32位机
3DO	3DO规格主机
NEO·GEO	SNK 16位机

游戏新闻眼

导购篇

"嘀铃铃……"，随着最后一科考试结束的铃声响过，沉默了一个学期的"羔羊们"终于被各校 BOSS 放羊了。

可爱的、令人精神百倍的暑假又回来了。考试成绩不错吧，闯关弟兄们！那就快点儿把跟爹娘签订的条约——买一台游戏机，去兑现吧！

16 位机在我国部分大城市中已经进入成熟期，一些中小城市也在积极跟进。对于想购买 16 位机的朋友，建议在世嘉公司的 MD 及任天堂公司的 SFC 这两种主机中挑选一种。

16 位机的主力军——MD。

该机在国内出现已久，大概四、五年啦。主机现多为组装，故价格较为便宜。软件方面由于南方（一直向南看，别过赤道就行了）有一批"目光远大"的"捞世界"，而使盗版 MD 卡带品种繁多，近来大作不断，价格亦趋于稳定。故在我国 16 位机中售出量最大，据保守估计全国个人持有量大概在 30000～40000 台。由于 SEGA 公司十分注重开发主机周边系统，与 MD 主机配套的 MEGA—CD 可运行专用 CD—ROM 游戏，效果不凡。最近，市场又出现了 MD 的一体机 MEGA—CDX，可运行 MD 卡带及 CD—ROM，价格合理，又可以听音乐 CD，所以想购买 SEGA 产品的朋友不妨直接购买一体机。但是由于国内某行业人士的"努力"不够，MD—CD 节目在国内还不很多，相信随着 MEGA—CD 拥有量增加，现状将有所改观。值得玩友注意的是，如果家中的电视可以接收 N 制信号的话，最好买原装 N 制的 MD，不但质量有保证，而且效果也会比 PAL 制 MD 稍好一些。

举手推荐——新星 16 位世家学习机

学习机终于有了新突破，十六位学习机已由天津新星公司于六月初推出。对八位学习机我们一直持消极态度，认为它实际是一种倒退。但这次新星十六位学习机，我们投推荐票。（我们不参加商业活动，自信没有商业目的）原因是 A：十六位游戏机代表了中国游戏业的大趋势。B：价格较为合理适中。C：又能学习又能玩世嘉卡，跟爹娘也好张口啦。该机保修一年，全国 20 个大中城市联保维修。想买的话，可直接汇款到新星公司销售部（地址可参看广告）。

另：据说新星已收购美国 AMIGA32 位游戏机，可玩专用 CD 游戏及收看影碟。价格据说是 4000 元左右！推出时间大约是 95 年底。

16 位机的后起之秀——SFC

该机虽然在国内出现才两年多，但因为有一个得天独厚的好帮手——磁碟机，颇受一部分玩友青睐。SFC 主机并不太贵，但加上一部磁碟机的话一次性投资就比较可观，故国内持有量据保守估计约有 5000～7000 台，远不如 MD 数量多。SFC 的宗旨是软件制胜，故软件数量很多，有一千余种。只要有一台 32M 容量的磁碟机，便可在几乎不花钱的情况下，玩到大量游戏，这是任何机种都比不了的。SFC 最好与磁碟机配套购买，我们推荐博士 Ⅵ，质量较为稳定，各方面性能也较高。家里电视若没有 N 制，就需要买一个制式转换器，推荐买画皇牌，约 170 元左右。最近，市场上出现了一批组装 SFC 及博士 Ⅵ 碟机，与原装机区别很明显，质量极次，千万把钱捏紧啊！

影响不大但玩意儿不差

另外，还有 NEC 公司的 DUO—R，SNK 公司的 NEO·GEO—CD 两种 16 位光盘游戏机。DUO—R 是 PC—E 系列机种之一，动画处理能力很强，加之使用大容量的 CD—ROM，使得游戏中有大量的具有动画效果的画面，非常漂亮，过瘾，音效采用了 ADPCM 音源，所以人语效果非常好，是一款不错的主机。NEO·GEO—CD 是目前家庭用 16 位机中性能最优秀的机种。SNK 公司原先与街机软件通用的家用机 NEO·GEO，由于软件容量大价格太高，就连日本也没有普及。所以推出软件相对廉价的机种 NEO·GEO—CD，并将本公司许多成功的 NEO·GEO 的节目，全部原汁原味地灌制在 CD—ROM 中。代表作有《真·侍魂》、《四国战机 Ⅱ》、《饿狼传说 SPECIAL》等等。以上两种主机在国内出现时间不长，由于价格高软件少而贵，故销路很小。倒是开游戏厅买这两种主机比较划得来。

钱紧，悠着点

中国真是个典型的发展中国家。商店的柜台里 8 位机，16 位机直到 32 位机相容共存。各种次世代主机均以优异的性能使得每一位电玩迷目瞪口呆。但由于主机价格太高了，软件高达 600～700 元一张，短时间内个人购买绝不会很多的。值得一提的是次世代主机 3DO 由于出现时间较早，又因为香港个人拥有量颇可观，故盗版软件盛行。到目前为止，共有百余种软件在国内有售，价格在 80～150 元之间，加之主机不到 4000 元，所以有些心急而颇多 MONEY 的玩友已经捷足先登。据信 3DO 在国内持有量有 500～700 台，占次世代主机之首。其它主机就可说是凤毛麟角了。我想对有购买次世代主机意向的朋友说的是，由于次世代主机性能均非常好，且各有千秋，所以购买时要重点考虑自己偏好的软件风格。其实，我觉得在目前国内状况下，购买次世代主机还为时过早，因为手中若只有几款软件的话，主机的使用率就太低了。有谁总守着一款游戏玩个没完呢？即使它的魅力值高达一百。

可以躲在被窝里玩的游戏机

最后，谈谈关于手掌机的趋势。近来国内手掌机的销路正逐渐看好。这里指的不是只有单一节目的手掌方块机，而是可更换游戏的手掌机 GB 和 GG。GB 是任天堂公司的黑白液晶手掌机 GAME BOY 的缩写。该机目前在全世界掌机中销量最大，软件最多。而任天堂公司在深圳设厂制造 GB，使得价格能够为我们接受。只是软件目前以合卡形式为多，一般十几个制作比较细致的稍大容量的节目合在一个卡内，价格仅为 300～400 元。但种类以 ACT 及 STG 为多，RPG 及 SLG 较少。GG 是 SEGA 公司的彩色液晶掌机 GAME GEAR 的缩写，该机不仅可以玩游戏，还可以当电视看，当然必需配备接收器。但该机缺点是消电量大（6 节 5 号电池用 2 小时），软件国内少，故销量不如 GB 多。手掌机销路渐好，主要原因是由于携带方便，玩时可不影响别人，对于大多数只有一台电视的家庭很适用。下期（八月号）我们将详细介绍各种手掌机的性能及软件。

写了这么多，你可想好买哪一部主机啦，请参看下面的价格表，向你爹妈诉说出你的 FINAL FANTASY！

游戏主机及硬件设备参考价格表

名称	对应媒体	参考价格（元）	名称	对应媒体	参考价格（元）
原装 MD Ⅱ（NTSC）	卡带	950～1200	台湾组装 MD（PAL）	卡带	700～850
小教授 MD（PAL）	卡带	580～620	小教授 MD Ⅱ（PAL）	卡带	640～680
原装 MEGA—CD Ⅱ	CD—ROM	1700～2200	原装 MD—CDX（PAL）	卡带及 CD—ROM	2450～2600
原装 MEGA—JET（NTSC）	卡带	800～850	原装美版 SFC（NTSC）	卡带	950～980
原装日版 SFC（NTSC）	卡带	1200～1300	组装美、日版 SFC	卡带	900 以下
超任专用磁碟机博士 Ⅵ（16M）	3 寸磁盘	1550～1650	博士 Ⅵ 专用 16M 扩充芯片	——	670～680
超任专用磁碟机 UFO（34M）	3 寸磁盘	2300～2600	GAME BOY（国产原装）	卡带	450～530
GAME GEAR（原装）	卡带	700～850	松下 3DO 规格主机 FZ—10（NTSC）	CD—ROM	3700～4100
三洋 3DO 规格主机 TRY（NTSC）	CD—ROM	3600～3800	SEGA 32X 提升器	卡带及 CD—ROM	1900～1950
SEGA SATURN（土星、NTSC）	卡带及 CD—ROM	4800～5300	SONY PLAYSTATION（NTSC）	CD—ROM	5000～5500
NEO·GEO—CD（NTSC）	CD—ROM	4300～4800	NEC FX（NTSC）	CD—ROM	3650
NEC PC—E DUO—R（NTSC）	CD—ROM	2100～2500	16 位世家学习机 A 型	卡带	1388
16 位世家学习机 B 型	卡带	898	16 位世家学习机 C 型	卡带	798

推荐篇

暑假之间，除了要完成与老师家长签订的契约——暑假作业，另一件重要的事情就是要大玩特玩，好好轻松一下。在这里我向大家推荐一些较新较好玩的游戏节目，让它们陪伴大家渡过这段美好、自由、炎热的时光。

超级任天堂软件目前相对于春季的大量高容量的超级 SLG 及 RPG 来说，近一段时间攻势有所减弱。这也算是在下一次高容量超级 SLG 及 RPG（如《圣剑传说 3》、《勇者 Ⅵ》、《战斗机器人列传》、《皇家骑士团列传》等）到来之前，让玩家休整一下吧。不过玩家也闲不下来，各类型均有一流新作品出台，等着你去玩呢。

RPG 类首推《艾尼沙外传》（SF16205）和《魔法阵克鲁克鲁》（SF16197）。所以，SFC 的玩家不用担心没有好的 RPG 玩。另外，ASCII 的著名作品《巫术 Ⅵ——禁断之魔笔》终于推出了，喜欢这个系列的朋友千万别漏掉呀！

SLG 游戏以 IMAGINEER 最新从电脑上移植的《模拟城市2000》最值得一玩，通过该游戏，你就能了解到

作一名市长有时的确是很辛苦的。

在 ACT 节目中,《超级炸弹人 3》(SF12201)比前作更有趣、更过瘾！增加了许多的新系统,最多可以 5 人对战。笔者曾与一群朋友整夜沉醉于其互相陷害的乐趣中。另外,有几款美版对战游戏也值得一玩。《超人格斗战》(SF24055)以 SUPERMAN、BATMAN 等人物为主角。《粘土战士(马戏团之王)2》(SF24035)是一款质感和操纵性比前作更强的搞笑节目。

SPG 类节目中,IPOCH 公司的足球游戏《'95J 联盟》(SF16186)是画面及操作性都不输前作的节目。只不过有 KONAMI 的《PERFECT 11》(SF16137)在,《'95J 联盟》想坐头把交椅还不容易。最近,关于日本联赛的体育游戏非常多。相反,其他优秀的联赛(如英国足球联赛)就几乎没有,这算不算日本人对世界的文化侵略呢？不过,消费者的标准只有一个——价廉物美,其他因素皆为次要。不过,不久将会有一款以意大利甲级联赛的足球游戏出台,足球迷们可大过其瘾啦！

以上推荐节目中所标明的磁碟编号,为目前国内最为流行的"博士"版磁碟编号,这也是我推荐大家买"博士Ⅵ"的原因,买其他牌子的可能会有不兼容现象。但由于目前磁碟编号比较混乱,同一游戏号码可能上下差一两个,这里提供的编号仅供参考,拷贝时需要留意查找。

虽然从去年的调查中显示出本刊读者中玩电脑游戏的比例很小,但必竟只是去年的情况。随着电脑价格的下降,普通家庭购买电脑越来越多了,玩电脑游戏的人也越来越多了。但若想用电脑玩游戏什么才是比较标准的配置呢？去年的标准是386DX40,4MB内存,再加一块声霸卡。而今年的标准比去年有了提高,需要 486DX33,8MB 内存,声霸卡和光盘驱动器。至于硬盘空间嘛,当然是越大越好啦！在这样的配置下,才能玩到许多非常棒的游戏。当然,有更高的配置最好,那要取决于你的经济能力。明年的配置嘛,现在不敢想象,不能言之过早。

暑假中推荐大家玩《IRON ASSAULT》(金属冲击战),由 Graffiti 制作,VIRGIN 代理发行。光盘版,硬盘空间 2MB,486—33 以上,4MB 内存。这是一个类似《卡曼奇》的 3D 模拟射击游戏,不过不是驾驶直升机,而是战斗机器人。玩家扮演一名雇佣驾驶员,驾驶机器人去完成各项艰巨任务。《卒业》是著名的 9801 养成游戏,需硬盘空间 7MB 左右。主角扮演的是某高校 3 年 B 班的新任班主任,任务是调教五名性格不同的女学生,让她们成功的卒业(毕业)。

《X—COM》曾以粗糙的画面,呆板的音乐,丰富的内涵,获得了最佳游戏的称号。现在《X—COM Ⅱ——TERROR FROM DEEP》已经发行,需 4M 内存,386—DX40 以上。界面仍延续一代,环境从地面移至深海,难度大大加强,有种计算机作弊的感觉。

对于 MD 的玩家,比较新的游戏请参看介绍表。我推荐大家玩其中的《摔角霸王》及《蛮人争霸战》两款 32M 游戏,除制作水准不俗以外,价廉物美也是这两款游戏的特点。其他的推荐游戏请参看前几期中本栏目及世嘉世家栏目。

最后,祝大家过一个愉快而充实的暑假！谢谢！

(本期新闻结止于 5 月 31 日)

责任编辑:邱兆龙

新上市节目内容及价格表(卡带提供:北京智乐王国、万和游戏一族,特此感谢！)

节目名	机种	介绍	平均价格(元)
摔角霸王	MD	英文名称:"SLAM MASTERS",capcom 公司以 32M 容量制作,完整保留了在街机及超任中同名作品的风格,可惜少了二对二对战模式。仍有十名角斗士进行争霸赛,而且每人都有自己的必杀技。本刊 95 年第三期有详细介绍。	220
蛮人争霸战	MD	英文名称:"TOUGHMAN CONTEST",拥有制作最优秀体育游戏的 EA SPORTS 公司以 32M 容量制作的拳击游戏,打斗的感觉十分残酷。	220
海豚历险记 3	MD	英文名称:"ECCO JR.",SEGA 公司的又一款海豚系列的作品,容量 8M,背景比前几作有了一定程度的提高,色彩非常明快、鲜亮。	110
战斗玛尼亚—大吟酿	MD	日文名称:"バトルマニア大吟醸",由 VIC TOKAI 公司以 8M 容量制作,是一款类似《绝对合体》的 SGT 节目,该节目武器系统较为特别,随着不断升级,所能使用的"保险"有很多种。	140
星际奇兵	MD	英文名称:"STARGATE",由 ACCLAIM 公司以 16M 容量制作的动作 STG 节目,根据同名电影改编,人物跑动时的过渡动作很顺滑,这也是老美拿手的吧！只是老有一种用枪打不到敌人的感觉。	150
真实谎言	MD	英文名称不用写了吧！由 ACCLAIM 以 16M 容量制作的俯视动作 STG 节目,SFC 亦有同样版本。从电影上映到游戏出台的速度令人吃惊。游戏保持了 ACCLAIM 的风格,美版游戏味十足。	150

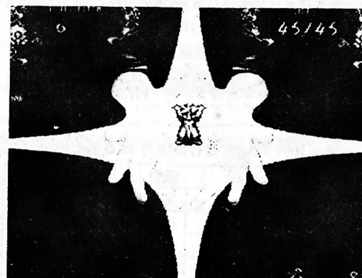
海外采风

Hello！"海外采风"已经几个月没和大家见面了。说到海外采风吗,照例是已公布而尚未出版的新软件介绍,SFC、MD、GB……(至于次世代机的软件,请参考有关文章,就不在本期的海外采风介绍了)。另外,还有些其它方面的新闻。

SFC

今年以来超任的 RPG SLG 大作迭出,而且动辙就是 24M、32M 的…诸如"魔兽王"、"火之皇子"、"史记英雄传"、"TALE"、"圣柜"等等已作过简介,本期继续介绍,GO—！

天地创造(ENIX、ARPG、32M)



艾尼克斯的名字,对于 RPG 而言本身就是质量的保证。这款全新的 AR 作品,是一个以"创世"为主线的节目,不仅是创造文明,而且创造大陆！并且当文明发展时,主角会得到更先进的装备及交通工具,据传还会有飞机呢！

圣剑传说 3(SQUARE、RPG、32M)

史克威尔的"圣剑传说"出第三集了?！哇,哇哇！不再是 AR,但仍有着 ARPG 感觉的战斗系统,而主人公共有六位之多,来自各不相同的国家,身怀各自的独特技能……至于画面吗,就无须推砌那些词汇来描述了吧！

未来勇士 ELFARIA Ⅰ(HUDSON、RPG、16M)

继承前作的系统,战斗时各属性的角色互相克制,并有多种多样的技术可开发……现在对于 SFC 的节目,16M 容量都让人觉得有点小,不过对于画面和故事系统还是完全可以放心的。

此外的 SFC 新作还有著名的"美少女梦工厂"、"模拟城市"等均在策划中。另外,一批计划重现当年气氛的纪念版作品也将面世,如"三级火箭"、"忍者龙剑传"等。

MD

主要以 32X 做支柱,但也有几款卡带作品中酝酿中。

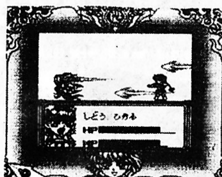
异形 3(大东海、ACT、4M)

画面非常漂亮,气氛与电影十分接近。主角由你来操纵,是被抓获而死去,还是凭着超凡的身手冲出魔境？…你要不要试一试！

吸血鬼杀手(ACCLAM、STG、MD－CD)

在 IBM 及 3DO 等机种均有推出,精彩的电影片断,惊险的地狱搏杀……让你停止呼吸的枪击 STG,当然也可以用手柄玩。

GB



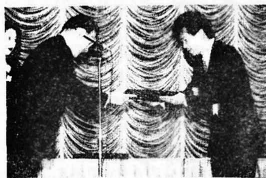
在掌机中只有 GB 是黑白显示,如今却是风头最劲的机种,大量热门 GAME 连续出击！其中首推"第 2 次超级机器人大战 G"(BANPRSTO、SLG)该作将 FC 同名作品在 GB 上复刻的"G",画面极为漂亮;"魔法骑士利亚斯"(TOMY、RPG),"魔法阵"(TAKARA、PRG)都会让 RPG 迷激动不已:ACT 类 HUDSON 的"忍空"、"GB 炸弹人 2"正为广大玩家望眼欲穿。最后,最让人兴奋的消息该公布了:GB 版"街霸Ⅱ"(八人版?)终于由 CAPCOM 正式宣布"发卖预定"！但具体时间不明。

海外业界新闻

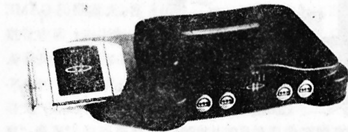
● 在上次的"AOU 特报"中曾报道过的 SEGA 街机新作"VR 足球",在 5 月初于代代木竞技场举行的"LIVE UFO '95"盛会上再度成为人们注目的焦点。它是街机史上第一个全部采用POLYGONE的足球

GAME,其操作方式及技巧也与以往的此类游戏有所不同。

●对应超级任天堂的卫星放送系统已经运行了近两个月,在最初的一段时间以文艺节目及消闲性质的GAME为主,而不久前有了令人振奋的消息:ENIX策划中的“勇六”将设置连续放送系统的剧情,即在游戏时若连接卫星系统可以将所接收的信息并入主地图,增加一个冒险的地域。并且卫星系统还计划今后的陆续放送一些老节目的任务资料。其中期待度最高的是FF6,不过史克威尔尚未表态。


▲“VR战士”之父铃木裕获奖当之无愧

●4月25日,在读卖新闻社召开了日本SOFTWARE大赏’94表彰式。日本业界绝大多数代表人均出现在会场。软体制作人的大奖由市川电子的市川芳邦取走(该社以制作IBM—PC的软体为主)。MVP奖及最优作品奖为SEGA—AM2研的铃木裕及其作品“VR战士”取得。



●一直是人们传说中的任天堂ULTRA64,终于向世界展示它的外表,它最终仍然以卡带为媒体。从图片中可以看到主机能够同时连接4个手柄。价格方面,由美国任天堂宣布会控制在250美元以内,时间大约在96年4月,美、日及欧洲同时发售。

●受欢迎的电影几乎都会推出游戏,如“侏罗纪公园”、“真实谎言”。但因为游戏而动用巨资拍电影的情况就不多了,不过至少有一部电影大家都脱口而出,就是“STREET FIGHTER”。这部ACT巨片由HOLLYWOOD投资数千万美元,尚·云顿领衔主演,果然马到成功,受了许多GAME迷及影迷的欢迎。

片中角色的服装、必杀技基本与GAME相同,其中本田、桑吉尔夫在造型上更是十分神似。但故事情节与GAME的设定有着不少出入,总之,可以照着电影框架做出新游戏吧。当然了,实际上CAPCOM在PS、SS、3DO上都已有计划要推出真人版SFⅡ,剧情的片断及人物映像便是取自本片。

▲是你心目中的春丽和嘉美吗

●从三月份一个月的销售情况看,超级任天堂(SFC)在游戏软件上仍旧保持江湖地位,占全部市场销售量的55.2%。PLAY STATION(PS)以16.4%居第二位,世嘉SATURN(SS)以13.8%屈居第三。MD仅占0.6%。

游戏机本体销售争夺激烈,难分伯仲,一个月间SFC以5707台居首位,SS为5351台第二,PS为5059台屈居第三。但PS在最后两周连续排名第一,势头甚健,趋势甚好,令SS心寒。PC—FX三月份仅销出85台,惨不忍睹,在次世代机中落败已成定局。MD仅销出100台,可谓气数已尽。

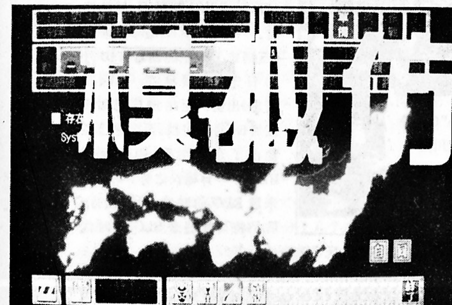
海外HOT GAME排行榜(6月15日截止)

名次	名称	类型	厂商	机种
1	’95J联盟足球	SPG	IPOCH	SFC
2	超级炸弹人3	ACT	HUDSON	SFC
3	时空之旅	RPG	SQUARE	SFC
4	饿狼传说3	ACT	SNK	NEO·GEO
5	VR迷宫冒险	RPG	SEGA	SS
6	铁拳	ACT	NAMCO	PS
7	DAYTONA USA	RAC	SEGA	SS
8	火枪英雄	ACT	SONY	PS
9	PRG工具	RPG	ASCII	SFC
10	洛克人7	ACT	CAPCOM	SFC
11	龙珠Z超悟空传	AVG	BANDAI	SFC
12	电光赛车	RAC	NAMCO	PS
13	第四次超级机器人大战	SLG	BANPRSTO	SFC
14	超级大金刚	ACT	任天堂	SFC
15	三国志Ⅳ	SLG	光荣	SS

最后向大家公布,至本期发稿时已经有大量“街霸ZERO”及“真人版街霸REAL BATTLE ON FILM”的资料及图片入手,将在下期作详细报道,敬请留意。

责任编辑:KING

模拟仿真游戏彻底研究



未来的王者
——SLG 综述

SLG，来源于英语词汇“Simulation game”（模拟实验游戏），日本游戏界巨子光荣公司老板襟川阳一给它下的定义是：“指通过制造模型而再现各式各样现实世界中的现象（或是现实中罕见的事）”。

和“Simulation”挂钩的英语游戏类型术语有“War Simulation”（战争模拟）、“Business Simulation”（经营模拟）和“Flight Simulation”（飞行模拟）等。战争模拟在SLG家族中，可谓年高德劭却依旧雄风不减当年的前辈，经营模拟则是力敌万夫的奇才新锐。至于飞行模拟，因为其对控制键的使用技巧要求太高，所以归入SHT（射击）中更为妥当。另外，有些人还把部分TAB（桌面）游戏归入SLG中，如大家熟悉的《大富翁》、《美少女学园》等；但笔者以为这类游戏行进过程中随机性太高（大多要掷骰子决定步数），因此和严格意义上的SLG相距甚远——就好比围棋、象棋、军棋之与旅游棋绝不是一码事儿一样。

另外，SLG和RPG的界定十分模糊，甚至于有些游戏厂商对本身产品的归类也不十分恰当（如《忍者武雷传》被归入A.PRG，而实际上它是一典型SLG）。实际上两者的区别很多：

	SLG	RPG
游戏行进方式	较多	较少
进程的随机性	较大	较小
游戏者的自由度	较高	较低
图像的要求	较低	较高
结局的多样化	较多	较少
重复游戏的乐趣	较高	较低

虽然目前两者互相学习和吸收，以上特点已不能百分之百用来界定一部游戏，但还是有其脉络可寻的。尤其以下两大区别，至今未被打破：

	SLG	RPG
着重	整体规划	发展情节
目的	简单明确	探索获知

第一部SLG始于1986年，初始为丑小鸭，默默无闻。直至1988年突然顿悟。3月18日光荣推出《信长的野望》，（2M＋128K），一炮打响。在《野望》成功的刺激下，精品迭出。7月29日NAMCO推出《三国志·中原的霸者》；10月30日光荣再展雄风，一代《三国志》出世。至此SLG已如长虹贯日，势不可挡。至今它已经稳占了东南半壁，隐然有与RPG争一日雄长之势。我们迎来过RPG的时代，可以预言，我们将再度迎来SLG的时代——它必将是电玩界未来的王者！

SLG所以有其它类型难以比拟的长足发展，其原因大概不外乎三点。首先，在于手段的多样化。成功之路不止一条，游戏方式富于变化，要求游戏者充分发挥自身的创造性，冷静准确地处理大量情报，迅速稳妥地加以判断和选择，能够培养个人各方面的能力；而且多次游戏也不会以相同的模式展开，即使来回反复地玩，也不会使人厌烦。

其次，SLG善于吸取其它类型游戏的长处和特点，消化吸收成为自己的一部分。如《银河英雄传说》等已经具备了RPG类的完整故事情节；《太平记》中的武将对决场面，几乎是一节雏形的ACT；《大航海时代》等更将BOD（棋牌）也引入游戏，等等。诸如此类，不胜枚举。他山之石，可以攻玉，只有广纳贤才，方能成一代霸业吧。

第三，SLG所能模拟的领域相当广阔，从战争到政治到经济，从神话时代到中世纪到今天到未来，可谓八方无碍，天地开阔，纵横驰骋于无限时间和空间的奇男子！

SLG如今拥有的不再仅仅是老牌的战争游戏迷，它日益把许多RPG甚至ACT的忠实玩家吸引到身边来。可惜的是，目前国内除去个人电脑以外，其它机种上较为普遍的还只是旧式战争类SLG而已；因此对它的界定较为模糊，或失之于窄，即只把War Simulation当作全部SLG。或失之于宽，连TAB和SHT也拉来充数。那么，真正的SLG包括哪些类型呢？

按游戏题材来分当然是三类：传统的历史题材，新兴的现实题材，以及前途远大的未来幻想题材。按游戏内容

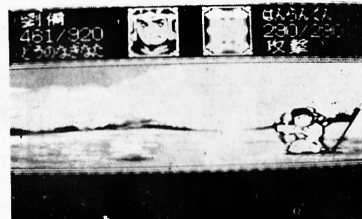
来分，则又可归纳出五大类：

战略型：最传统的SLG类型，玩者的目的无一例外的要发布内政、外交、战争等多方面指令，以期统一某一特定地域。这一类型最常见的有两大题材：一、中国三国游戏，二、日本战国游戏，都主要是日本公司的天下。小日本引以为傲的战争史不过四百年前的战国和织丰时代，最耳熟能详的外国战争史不过中国汉末三国乱世而已，这两大类题材百做不缀，百玩不厌，当然也是情理中事喽。

近几年，日本公司的目光逐渐转向其它题材象《独立战争》、《蒙古秘史》、《恺撒大帝》、《项刘记》等连续出台。而台湾诸电脑公司也大有迎头赶上之势，《隋唐英雄传》、《战国策》、《大时代的故事》等相继制成。虽然就总体实力和构想，绘画等方面来看，小日本依旧稳占上风，但随着大陆和台湾电脑游戏的长足进步，相信不会太久，便会对日本构成相当的威胁。

战役型：以战役为基本单位，基本不再体现内政治理、外交对策和战略调动。这一大类又可分为两型。第一型具有较为完整连贯的情节，划分十几个或更多的场次，战役攻击和调动相对简单。这一型以二战题材、现代战争题材和幻想战争题材为其支柱，如《欧陆战线》、《大战略Ⅰ～Ⅱ》、《超级大战略》、《树帝战记》、《超级机器人大战Ⅰ～Ⅳ》等。另一型战场较为单一，互相之间无必然联系，但战争中所要处理的各方面情况事件则更为复杂。如《提督的决断》、《巴顿》等，基本以近现代真实战争为样本。

这一大类基本上还是日本人的天下，日本人并把自己古代史上许多争霸战也攒了不少第一型的战役SLG，



如《太平记》、《织田信长之霸王军团》等。

管理型：这一类型比较晚出，SLG由战争走向和平，真是一大飞跃。生产的艺术比破坏的技能有时更能吸引广大玩家。这一大类对许多国内玩友来说，也并不陌生。游戏者将扮演一个行业或地区或国家甚至于一个星球的经济建设规划者、商业事务经营者，通过日常工作和长远计划，最终出人头地，取得决胜。这一大类，港台有称之为“试管型”者，因为《试管城市》和《试管地球》是其先导。

这一大类在游戏机上，依旧日本公司跃马横刀，无人可与匹敌，《诸神纪世》、《超级经营者》等现已汹涌杀入我国。但在个人电脑上，英美和台湾已凛然有后来居上之势，《文明》、《模拟农场》、《巴士帝国》等在PC上掀起的旋风经久不衰。

育成型：这一大类国内游戏机玩家较为陌生。作为一位家长或其它培养者，经过长时期努力，育成子女或其它技能生物，看起来和管理型区别不大，但只要一上手，就可发觉两者绝不可混为一谈。日本人喜欢赛马，养马游戏如《超级本命》、《德贝赛马》Ⅰ～Ⅱ等不断在SFC上推出，可惜国内玩者对此兴趣不大。不过个人电脑上的《美少女梦工场Ⅰ～Ⅱ》，相信广大PC发烧友都已经耳熟能详了吧。

其它型：何谓其它型？即以上四型的交叉，题材更为新颖，手段更为繁复。这一大类，笔者目前只发现了三部，即《大航海时代Ⅰ、Ⅱ》和《太阁立志传》，全都是精品。

根据以上分类，本期推出一些经典游戏供玩友欣赏。战略型有日本战国时代题材《武将风云录》。战役型是个近年来较发达的类型，上期刊出的《梦幻模拟战Ⅱ》是其代表作。这期意犹未尽，又刊出《梦模Ⅱ》的邪道攻略，请玩友留意。另外就是《尖端大战略》和《树帝战记》。管理型简要介绍了PC机的《模拟农场》。育成型最近在日本比较走红，扛鼎之作《美少女梦工厂Ⅱ》在港台排行榜上居高不下，可参看'94典藏本。其它型简略地介绍了《太阁立志传》。又用十页的超肥篇幅介绍《大航海时代Ⅱ》。读者可以想见该GAME在我们心中的地位，当然，喜不喜欢，还看个人爱好。

战略型

武将风云录

文/赤 军

机种 PC、MD、SFC 厂商 KOEI
容量 8M＋256K 类型 SLG

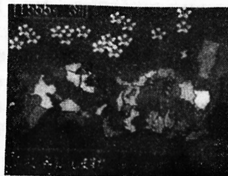
光荣的《信长之野望》系列，是战略型 SLG 的当然代表。从第一代《全国版》开始，又先后推出了《战国群雄传》、《武将风云录》，以及轰动一时的《霸王传》，从 GAMEBOY 到 3DO，各类版本不下十数种。时至今日，传统意义上的“战棋”已几乎走到了山穷水尽的地步，《三国志》在推出Ⅳ代后即偃旗息鼓，而《信长之野望》却仍旧雄风不减当年，即将完成最新版《天翔记》的开发——它的魅力何在？玩过《武将风云录》和《霸王传》的朋友，相信都会心里有数。

《野望》的前二代和《三国志》系列没有多大差别，顶多人名、地名有所不同。但从《风云录》起，它大量增添了富有日本特色的内容，足以使得稍微了解一点日本历史和风土人情的玩家喜不自胜，拍案叫绝。

首先，你可以向摄津大商人今井宗久购买茶器，用此可以奖赏部下，使其大幅度增长忠诚度，也可以开茶会，提高部下的教养值和居民的文化值。茶会中，主持人和参加者还会心有所感，吟几首和歌，譬如：“花の色は　うっりにけりな　りたづらに”，“我が身世にふる　ながめせしまに”等等，大和诗风，浑然屏上。

其次，军事指令中删去了购买装备指令，但你可在“取引”（交易）和“制造”中得到铁炮和铁甲船。铁炮即火枪，在守城战中作用巨大，一支五千人的铁炮军占据有利地势，可以阻挡数万精锐骑兵的攻击。铁甲船可在沿海地区的战斗中，向岩上敌军开炮。当时火器初入日本，织田信长恃此威震天下，玩此款游戏，可以对此深有体会。

富国方能强兵，民政的开发必不可少。开发时可以多试几遍指令，直到有某家臣自告奋勇应命为止，此时再命令自荐者开发，还能提高其忠诚的。民政中最重要的是技术开发，技术力达到 100，就有可能发现金矿，增加财富；技术力达到 250，可以制造铁炮，达到 500，可以制造铁甲船（必须沿海的国家才可）。



百姓的忠诚度，将不能靠施舍粮草大幅度提高，而必须通过开垦土地和降低税率（50 以下），一点点地提高，这点更接近于真实。

粮价在 1.2 以下可以购进，在 1.8 以上可以卖出，士兵价在 5.0 以下即可征兵。兵、粮、金充足，即可出战敌国了。

战争分野战和笼城战两个系统。因为攻城实在不易，最好避免敌人入城固守。野战时双方的本阵为屯粮之所，如果落入敌军之手，则兵粮尽失，士兵的忠诚度将会逐渐降低，到一定点后会出现逃兵。不过大可放弃本阵直逼敌主将，敌人一定会被引诱过来取你本阵，在粮草丢失后一天内奋力斩杀敌主阵，即可获得全胜。

虽然是 91 年推出的作品，但其魅力到了今天玩来依旧无穷。战略 SLG 迷们千万不能错过！

战役型

树帝战记

机种 SFC 厂商 ENIX 类型 SLG 容量 12M

文/索 冰

故事发生在一个遥远的年代。

飘浮在天空中的大陆“帕欧”是一块神奇的土地，这里的人们拥有念力和精灵魔法，他们可以将植物的潜在能力唤醒，借助魔导石之力成为植物兵器。

某一日，邪恶的巴尔蒙迪亚君主破除了古代的封印，使“机械魔导兵”复活，并借助其力量四处侵掠和破坏。

为了保护祖国和人民，受到威胁的阿尔吉亚君主阿克，下决心开启封闭的武库，驾上沉睡了百年的最强植物兵器——“树帝”，冲向凶残的敌军……

该片是典型的战役型 SLG，分剧情、教学、专家和对战四种模式。剧场模式全部二十版，打通各版并不很吃力；专家模式却要求玩家具有着比玩剧场模式高出数倍的能力和精力。

剧场模式中，敌我处于均势；专家模式却是典型的小米加步枪要对付飞机大炮。可怕的是每版只在通关时自动记录，而战斗中是无法象《大战略》系列一样，随时存贮的。

打开教学模式，可爱的 Q 版人物将向你介绍游戏的手段和致胜的方法。每版以规定时日内占领敌人的基地或把敌方全部消灭为胜利。

指令简洁明快，进化设定也很简单（只进化一次），但这并不意味设计者没下功夫。正相反，每位战士进化前的经验值多少及攻守双方所处的地形不同，都会对攻击和反击的效果造成影响——这正是作者匠心独运之处。

双方接战，机器会给出敌我受损的估计值，有此大可不必去费心研究那一大堆让人头晕眼花的攻击力、防御力了——因此，它有极佳的上手性。

每过一关都会出现新的兵种，而无论士兵还是机械人，其移动力、攻击力、防御力、射程均不相同，对地形的适应能力也有差别，需要反复琢磨，以免“一失足成千古恨”。

有些地形，大型机械是进不去的，还有些武器设定后就不能移动，如果初始时放置不当，还是趁早取进度从这关重来吧，否则一定会焦头烂额，一筹莫展。

击倒一个敌人即可长经验值 1 点，经验值为 10 时即可升级进化。因此，要派已进化的兵种冲锋在前，消灭敌人大半血格，然后让紧跟的未进化者去杀敌立功。切莫小瞧某些看似无用的兵种，进化后也许会让你大吃一惊呢！

首先，攻击分空对空、空对地、地对空、地对地四种。有些对空机械进化后兼可对地，威力无穷，令人惊叹。

其次，人类士兵进化前后，运动力、攻击力都较弱，但唯有他们才能夺取敌方堡垒，以为己方加血之用。进化可大大提高其防御力，不可小视。

亲切清晰的界面，独特鲜明的造型及充满迫力的画面，都是《树帝战记》的超群魅力所在。喜欢战役 SLG 的朋友不防去试试它的 EXPERT 模式，定会有全新的感受。

谨以此文献给反法西斯战争胜利五十周年

尖端大战略（大战略二代）

机种 MD　厂商 SEGA
类型 SLG　容量 8M

特约撰稿人：叶　伟　协力：印　沙

大战略史话

一九三九年九月一日，凌晨。德意志共和国。

总统第一号训令

德意志已无法容忍东部地区事态的发展，任何政治或和平手段都失去了作用。德国决心以自己的实力来解

决所有的争端……

同日，凌晨 4 时 45 分。波兰民主共和国。

当德军的炮弹划破微明的天空时，波兰还沉寂在深深的睡梦中，坦克、步兵、炮队如入无人之境。人们睁开惺忪的双眼，却痛苦地发现，自己美丽、和平的国家，已插满了德意志的国旗……

这仅仅是一个开始。爱好和平的人们当时绝对没有想到，这一战便是整整九年，而且是一场把全世界都卷入痛苦和灾难中的大劫难。

尽管已经过去了半个多世纪，我们仍然无法忘却那段惊心动魄的历史。从世界史角度而言，它以苦难开始，以欢欣结束，给全世界上了代价沉重的一课；从军事史角度而言，它充满雄才大略，是绝无仅有的活教材。无论是专业军事家，还是业余的爱好者，都曾为没有生活在那个时代，没有亲眼目睹这叱咤的风云而叹息。

梦，离我们并不远。买一台 MD，再买一盒卡带，打开电视，你会发现自己已置身于硝烟弥漫的战场，千军万马正等你一声令下！

这张能让你亲身已经历大战风云的卡带就是《尖端大战略》(《ADVANCED 大战略》)。

《尖端大战略》自 91 年诞生以来，一直为众多 SLG 的爱好者所推崇。虽然现在有关二次大战的游戏层出不穷，笔者仍认为它是迄今为止各机种中最优秀的战役类模拟游戏，不仅是 MD 用户、SLG 玩家绝对必备的佳品，更可以成为军事院校的辅助教材。此外，它也是目前耗时最长的一个游戏，全部打完至少要 3 个月（笔者的一位好友花了 720 小时）。在回首二战，纪念反法西斯战争胜利五十周年的今天，重新拾起这盒卡，真是别有“一番滋味在心头”！

1989 年，世嘉购得了系统软件公司(SYSTEMSOFT)PC88版游戏《超级大战略》的版权，并将之移植到了 MD 上，结果受到了极大的欢迎。在人气的鼓舞下，世嘉决定再制作一个以第二次世界大战为背景的战略模拟游戏，原计划采用与《超级大战略》完全不同的系统，做成复杂的军事战役级游戏。但考虑到这样的游戏层次太高，不是一般玩家可以承受的，所以最后只得忍痛割爱，仍然沿用原作的模式，只是略作一些改进。

1990 年 1 月，世嘉与系统软件公司再次达成合作协议。不久，日本酣灯社《航空情报》、《战车杂志》等军事出版社决定参与制作，为开发组提供二次大战中各战备力量的详实数据。《尖端大战略》的设计工作从此正式开始。

由于数据繁多，且大战的有关资料不少已残缺不全，所以开发组的进度一直非常缓慢，发售日原订于 90 年的夏末，但被迫一再推迟。直到 91 年 6 月才制成发卖，期间整整花了 1 年半的时间。

《尖端大战略》的制作态度相当审慎。游戏中选用的近 500 种在二次大战中出现过的武器，都是经过仔细考虑认真挑选的；其战略地图的地形也完全根据实际制作。可惜因为容量的关系（该卡为 8Mb），有许多东西不能一一收录，象美军的舰载机、所有的水上飞机、经过改进的缴获武器等等；此外对 1943 年以后东部战线的情节也作了部分调整，片头更是作了相当大的改动，删去了许多电影画面。

由日本公司开发以二次大战为题材的作品，当然会有不少敏感的话题出现。从世嘉的角度讲，它首先考虑的是尊重历史，其次是游戏的战略性。随着世界走向和平，越来越多的人不再关心过去，知道这场劫难的人越来越少了。世嘉希望通过这个游戏，使没有经历过大战的人们能够了解这段可怕的过去，希望这样的悲剧永远不再重演。

《大战略》系列，除了在 MD 上出现的《超级大战略》、《尖端大战略》以外，还有 SFC（超任）版的《专家大战略》、GG（世嘉手机）版的《对战大战略》等。因为合作方都是系统软件公司，所以游戏的方式都很接近。但由于没有历史背景作衬托，加上制作态度不够严谨等问题，其他版本的《大战略》都不能让人满意。

顺便更插几句闲话：一是有不少人把《ADVANCED 大战略》翻译成《前进大战略》，这完全是错误的：此处 ADVANCED 表程度，意近“BETTER”，应解释为“提高”，翻成“尖端”亦可；二是各位若嫌该卡电脑的思考速度太慢，不防插到超级 32X 提升器上试试，结果保证会令您大吃一惊。

《尖端大战略》详解

一、游戏的三种模式

开机后按下开始键，画面中会出现三种模式供选择。从上自下依次为“CONTINUE（连版）、CAMPAIGN（战役）、STANDARD（标准）”。选择连版模式则根据记录的情况继续游戏（参见后文“记录”）；选择战役模式则根据史实，以德国军队为主线开始游戏，此时只可单打，游戏的进程会根据玩家实际的作战情况（胜利・失败・战和）而变化；标准模式可从 43 个战场中任选一个进行游戏，具体操作请看下表：

STANDARD
- ロード：战场选择。
- 状况表：查看作战状况表
- サウンド：音乐选择
- 操作：设定游戏的人数（最多 8 人）、参战国
- 索敌：部队的搜索范围
- 天候：气候影响的有无
- システム：系统设置
- 开始：开始游戏

其中，操作的设定方法是：USER—游戏者操纵；COM—电脑操纵；NOT—不参战；索敌的设定方法是：初

级—敌我双方都没有搜索范围的限制；中级—敌我双方都有搜索范围的限制；上级—我方有搜索范围的限制，敌方没有（在初级索敌模式中可看到敌方的行动顺序，但中、上级中无法看到）。系统设置的方法是：①战斗画面速度—REAL：双方战斗时都有动画表示、AUTO：敌方战斗时没有动画表示、FAST：双方战斗时都没有动画表示②ヘックスライン—是否使用六边形网格③敌ユニット性能表—是否显示敌军武器性能④反击武器的选择—反击时是否手动选择反击武器。

二、指令

1. 移动：选择后画面颜色会发生变化，明亮的部分表示能够到达的区域。确定目的地后，选择“决定”，部队便会做相应的移动。任何部队的移动都要耗费燃料，燃料值(GAS)表示在画面左下角，不足时呈现红色。如燃料耗尽，陆地武器将不能移动，未停留在机场的航空器将会坠

毁。

移动的距离与部队的机动力有关，机动力则是由武器的性能所决定的。此外，气候的变化对移动也有很大的影响。长期降雨或降雪，将导致土地泥泞、海面冻结（画面亦会作相应变化），严重阻碍部队的移动。

2. 攻击：当有目标出现在武器的火力范围内时，选择该指令可对其进行攻击。攻击时，首先要选择武器。玩家可在画面正下方看到一个表格，这就是武器选择栏。栏中有四种武器可供选择，上三种为攻击用武器，可在攻击反击中使用；第四种为反击专用武器，只可用于反击。

武器选择栏从左至右依次表示为：武器名称（NOT表示没有武器）、剩余弹数、命中率、射击半径（1H表示1个六边形网格，其他类推）。当剩余弹数为零时，部队将无法攻击或反击。

选择完武器之后，光标会自动落在被攻击的目标上。此时如果有多个目标，可按上、下键进行选择。确定后，按A键开始战斗。

攻击的成功率与己方的攻击力、经验值，敌方的防御力、经验值、所处地形等有关（火焰喷射器类的武器与地形无关）。

攻击分为直接攻击、间接攻击两种。凡射击半径在1H之内的均为直接攻击，1H以上的为间接攻击。直接攻击可以在移动后进行，且敌方会立即反击；间接攻击不能在移动后进行，被攻击方也不能立即反击。间接攻击的命中率与目标的距离有直接关系，每增加1H的半径，命中率便下降5%。

在恶劣的气候条件下，某些部队攻击不可进行。

3. 搭载：可以被搭载的部队（如步兵），移动到运输部队（如登陆舰）旁时，可选择“搭载”指令登上运输部队。以后，当运输部队移动时，被搭载的部队也同时移动；如果到袭击，也一同被摧毁。

可搭载的数量受武器种类、运输能力等的限制。航空母舰本身带有舰载机，其他武器不可搭载。

4. 降车：将部队从运输队上降下来的指令，可在移动后执行。需要注意的是，运输机只有在机场（敌我均可）、登陆舰只有在港口（敌我均可）才能降车。

当气候恶劣时（暴风雪、暴风雨），登陆舰、运输机不可执行降车指令。

5. 发进：舰载机从航空母舰上起飞的指令。选择该指令后，武器选择栏的右面会转变成舰载机的选择栏，玩家可自行选择发进的飞机。

暴风雪或暴风雨时，舰载机发进不可能。

6. 占领：步兵攻入敌国或中立国的城市、首都、机场等建筑之后，选择该指令便进行占领，可在移动后执行。但被破坏的建筑不可占领。

占领与建筑的耐久度、步兵的经验值有关。建筑的耐久度以EXP显示在画面左上角，占领后敌方耐久度会减少，超过零后己方的耐久度增加，该建筑即属于己方。

7. 补给：补充弹药、燃料、修复武器的指令。执行后仍可移动。

陆地武器可在己方的城市或首都中进行补给，舰船在己方的港口、航空器在己方的机场进行补给，舰载机可在航空母舰上补给。

补给车、补给舰可以补充相邻部队的弹药和燃料，但不能修复武器。当补给车上的物资耗尽时，补给便不能进行。

装有部队的运输车进行补给后，被搭载的部队也同时得到补充。

暴风雪、暴风雨将导致补给舰不可补给。

8. 合流：该指令可以把两支相邻的部队合并在一起。合流以后，燃料、弹药数、经验值等都会重新平均分配。

需要注意的是，进行合流的两支部队的装备必须完全相同，合并后武器的数量不可能超过最大的配备限额。比如6辆坦克同7辆坦克合并后，最多只可组成分别拥有10辆和3辆坦克的两支部队，而并不会成为一支拥有13辆坦克的部队。

搭载在运输工具上的部队不能合流，舰队、铁道部队也不可合流。

9. 爆击：使用具有爆击能力的航空器，对所有地形进行破坏的指令。爆击是切断敌方公路、大桥等交通生命线的最佳方式，同时也是摧毁都市的惯用手法。

爆击与用炸弹攻击完全不同。它使用的是爆击机自己携带的爆击弹（Bバクダン），而不是炸弹（バクダン）；只能爆击地形而不是敌军；只能爆击飞机下方的地形（即地图中飞机所在的位置），而不是邻接的地形。当被爆击地形的耐久度降为0时，破坏即告成功。

爆击的破坏率与爆击机数量、命中数量有关。

10. 工事：编号为T的部队（即工兵部队）可以执行这个指令，进行要塞设置，修复桥梁、公路、城市，提高城市耐久度等一些日常维修保养工作。

使用该指令以前，应当先查看“武器表”中“资材”栏是否充足。每执行一次“工事”指令将耗用1个单位的“资材”，没有资材时便不可执行。

每执行“工事”指令一次，还会消耗10个单位的燃料，以及数目不等的军事费开支（视具体的修复对象而定）。

11. 武装：变更部队的武器装备和弹药数量。

12. 处分：除去不需要的部队，同时自动增加一个生产限额（参见“生产”）。当处分掉带有部队的运输工具时，搭载的部队也被同时处分。

13. 行军：使用该指令确定目标地点后，将“全移动”（参见全自动）置于开启的位置（ON），部队即会自动向目的地进发。行军的目的地不可超过燃料能够保证到达的地点，途中如果遇到敌军，自动解除行军指令。

14. 性能：查看所有部队武器配备性能的指令。

15. 进化：经验值到达250的武器，可以在具有补给能力的城市内进化为更强有利的武器。进化后，部队自动进行补给，经验值重新降为零。

预定进化的武器，可以在“开发表”中查看到。

进化时，将原有的武器做半价处理，同时在自动补贴差额部分的军事费。

16. 改良：改良基本与进化相同，只是没有对经验值的要求。当然，武器的改良只能部分提高作战能力。

17. 生产：陆军可以在首都及邻近首都5H的城市内生产，空军、海军则在邻近首都5H以内的机场、港口内生产。

所有国家都有生产限额，达到限额后，除非处分掉不需要的武器，否则不可再生产。

生产会消耗军事费，武器进化后，可生产新武器。

18. 配置：基本与生产相同，但不消耗军事费，同时只能配置有以前的战役中出现过的武器。

三、C键的作用

一般情况下，C键的作用如下表：

按一下C
│
高分辨地图
│
再按一下C
│
图表一
│
再按一下C
│
图表二

其中图表一有：全自动、全体图、部队表、状况表、收入表、开发表等六项内容；图表二有：记录、音乐、操作、索敌、天候、系统等六项内容。其作用简述如下：

图表一：全自动一设定移动、补给、占领、工事等自动或非自动进行；全体图一查看全体战况；部队表一查看全体部队情况；状况表一查看作战目标、占领情况；收入表一查看己方城市军事费收入情况（收入与城市耐久度有关）；开发表一查看生产、进化（按A键）、改良的情况。

图表二：音乐等选项在上文已有介绍，这里不再繁叙了。记录中另有几项选择，作用如下：

セーブ一储存当前进度的游戏（可同时存入三个不同的记录）；ロード一调出原有的记录；降服一投降敌方；中止一结束游戏，回到开始画面。

四、综合战术

《孙子兵法》有云：久围而不取，必败。德军资源有限，时间也有限，因此千万不能打消耗战。对付有好几个首都的敌军，应采取空降兵奇袭的方法，攻其不备；对只有一个首都的敌军，应采取集团军大规模进逼，包围歼灭的方法。对于在海上的敌人基地，应采用航空母舰、爆击机群、空降兵混合部队同时行动的方法。比如西西里岛战役，如果一味与英、美打成一片，结果一定是优秀的机群、陆军被分隔包围，最终是弹尽粮绝，全军覆没。只有奇袭的办法，让航空母舰悄悄驶近敌军基地，待伞兵、爆击机一到，立即起飞所有的舰载机，将敌军的守卫夷为平地。爆击机则尽一切力量轰炸，伞兵同时降落。此时敌军主力已远离自己的基地，鞭长莫及。

最后那场柏林守卫战，是所有战役中最艰苦最难打的一仗，敌我兵力相当悬殊，但是您若能玩到此处，想必已是出类拔萃的高手，应当会有办法挺住。

游戏结尾有两种，这取决于德军是否能攻下伦敦，消灭英国所有的空军力量。无论哪个结局，只要您听到《莉莉·玛莲》那哀怨的曲调，一定会欣慰地感到：战争终于结束，和平是多么美好！

责编：PINSER

▶侍魂

无锡 张哲峰

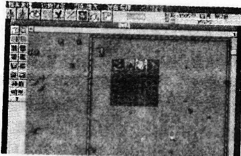
管理型

模拟农场（PC·MAXIS）

文/李波

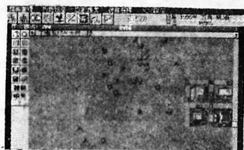
Maxis 制作的 SIMFARM，是《模拟城市》的姐妹篇。顾名思义，此游戏让游戏者扮演农场主，决策农场中的春种秋收，耕作畜牧等诸多事宜。

坐在电脑前体验农民生活，既无"脸朝黄土背朝天"的耕耘之苦，又可享受五谷丰登、猪羊满圈的丰收之喜，何乐而不为呢？



本款游戏用鼠标控制，。界面清晰，操作简便，音效也很有特色：农业机械的轰鸣、鸟语马嘶，组成了一首动人的田园交响曲。被都市生活的繁忙和喧嚣包围的朋友们，不可不玩此游戏，不可不借机领略一下乡村风光。

这是典型的经营管理型 SLG，其即时处理的模式又有点象《沙丘》或《巴士帝国》。即时处理的最大特色是各种情况（天灾、人祸以及机遇）不是逐条，而是成片出现的，一个手眼跟不上，就有可能吃大亏。



当然，你可以频繁地存、读，或者利用下指令的机会停止时钟运行，而挤出较长的思考时间——不过那样紧张感就被冲淡了，不是吗？

耕作土地，饲养牛马，收获买卖，积累资金再投资，小农场如经营得法，还会变成大农场。丰收和成功的喜悦，是此款游戏最大的游戏点。

劳作需注意天时，选定的基地要降雨量适中，天灾要少——试试选沙漠或常受多风袭扰的地带，看你能种下什么？收获什么？

农业更要了解地理，土地是否肥沃，土质是碱性的还是酸性的，土地要平整，还必须靠近水源……

一定要先建一个谷仓，因为收获物必须先储存起来才能待价而沽。如无谷仓，作物割下来后立即消失，你这本可就蚀定了。

农业机械必不可少（飞机暂时可以不买），农药和种子则可使用时现买。

作物抗寒还是喜暖，喜阴还是喜晒，灌溉量多少，都要先算清楚了才能下种。如想尽早发财，最好选一些成熟期短，卖价较高的经济作物。

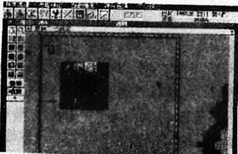
种植过程中，要根据田中的各种信号及时采取措施，如灌溉、除草、杀虫、灭菌等。

如果要用畜牧，首先要建设牲口棚，棚外还要加建棚栏，以免牲口四处乱跑，一则牲畜跑到道路上易被汽车撞死，二则如它跑到田里，一顿践踏的话，你的收成就所剩无几啦。

当然，不能让牲口挨饿，必须在棚中设置水槽和食槽。

只有辛勤劳动，才能丰衣足食。收获后就可等待合适的时间，卖一个好价钱啦。这儿有个窍门，即种植时把天灾设为"无"，收获后再打开天灾，则作物价钱就会猛涨——不过这种手段卑鄙了点，FP 值一定极高。

有了一定资本后，就可以购买土地和做做期货交易了。你是一名好的农场主吗？如果连此游戏都通不过的话，还是老老实实在城里呆着吧。



信长の野望——霸王传

机种 MD/SFC 厂商 KOEI 类型 SLG 容量 16M

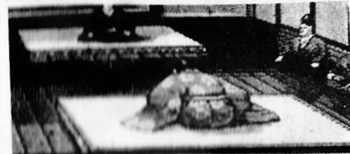
文/林 松

◀周围被森林围绕的自然要塞山城。

▶要注意到总大将的魅力值，如此士兵才不会阵前逃脱。

KOEI 真不愧为历史 SLG 类游戏坛上的霸主，SLG 迷们确实应该好好感谢 KOEI 公司的创作人员，是他们给我们提供了重返历史、大显身手的机会。你瞧——这又是一个极为优秀的历史 SLG 类节目。《霸王传》是《信长の野望——武将风云录》的续作，该游戏仍以大伙所熟悉的日本战国时期、群雄割据、争霸天下的历史为背景，与前作相比，版图更加广阔，操作灵活方便，并且可以使用鼠标，容量亦扩展到 16M；各种画面图像细腻，还融入了动画功能，使效果更佳；在内政、军事、外交、调略（计略）、人事、取引（买卖）等方面增加了许多新的内容，有着多种手法供你在这场智慧的搏杀中应用，非常灵活多样，而且取消了武将的忠诚度，建立了"论功行赏"的制度，考验你的组织能力，使游戏更加贴近真实，满可以淋漓尽致地发挥一下你的雄才大略，过把称霸东瀛的瘾头，相信你会在其中有所收获的。

整个游戏一共有三个阶段可供选择：(1)1551 年，群雄纷起，有"大名"48人；(2)1568年，有"大名"43人；(3)1582 年，有"大名"27 人。你可随意选择某个年代，并扮演其中的任一个"大名"。从而加入了这贿杀混战的行列，"胜者为王，败者为寇"，这就得看你的能耐如何啦！最终的胜利条件有两种：①、天下统一（全国的 110 座城池）；②、晋升为"征夷大将军"。



▲[illegible]

以下简要介绍一下游戏中的有关参数及指令：

一、城镇的参数

项目	含 义	最大值
规	规模	15
防	防御度	100
贯	产量	——
商	商业值	100
粮	兵粮储量	40,000
钱	金钱存量	40,000
人	人口率	100
治	治安程度	100
将	武将数量	——
兵	"足轻"兵数量	——
马	兵马数量	9,999
炮	铁炮数量	9,999
练	士兵的训练程度	100

二、武将的参数

项目	含 义	最大值
身	身份	100
年	年龄	100
政	政治能力	100
战	战斗能力	100
智	智谋能力	100
采	指挥能力	100
野	野心	100
气	行动能力	15
勋功	功劳	250
知行	奉禄	999
一门众	血缘姻亲关系	——

城数	城镇数目	——
姬	公主	——
家宝	宝物	——
贡献度	对朝庭的贡献	——

三、战略指令一览表

一级指令	二级指令	三级指令	消耗气合	消耗蓄钱	作用
内政	开发		3	20	贯高上升，人口率下降
	商业		3	20	商业值上升
	巡检		3	20	治安度上升
	改修		3	20	防御度上升
		筑城	10	20	规模上升，防御度下降
军事	开战		2		友好度下降
	雇兵		3		士兵数上升，训练度、蓄钱下降
	训练		2		训练度上升
	移动		2		武将移动
	输送		2		钱粮马炮兵的调拨运送
外交	会盟		10		对等同盟，友好度上升
	威压		10		优位同盟，友好度下降
	恭顺		10		从属同盟，友好度上升
	婚姻		10		友好度上升
	手切		5		友好度下降，同盟破裂
	朝庭	献上	15		贡献度上升
		敕状	15		贡献度下降
		官位	15		贡献度下降
调略	侦察		2		获取他国情报
	内应		5		劝说他国武将反戈，蓄钱下降
	煽动		5		煽动他国民众造反
	流言		5		散布流言飞语，离间他国君臣关系
	暗杀		5		刺杀他国武将
人事	取立	自国	5		配下自国的浪人
		他国	5		配下他国的武将
		募将	5		募集领地内的浪人
	隐居				武将忠诚心下降
	缘组				结成一门众，武将忠诚心上升
	任命				任命国主、军师
	论功行赏	恩给	10		加增、减封、转封知行
		恩赏	10		赏赐家宝
		报奖	10		赏赐本城蓄钱
		官位	10		授与官衔
		感状	10		嘉授感谢状
		一字	10		给武将改名
		惩罚	10		没收家宝、削夺官位、流放、切腹自杀
		一任	10		由国主自行处置
取引	购入		3		买进兵粮、铁炮、骑马，蓄钱下降
	卖却		3		卖出兵粮、铁炮、骑马，蓄钱上升
情报	势力				势力一览表
	所领				所属领地情况一览表
	家臣				配下的武将情况一览表
	家宝				所获取的家宝一览表
	势力				势力一览表
	机能				状态设定
	中断				游戏中断，进行记录、呼出或终了

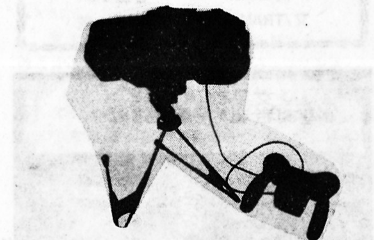
四、战争指令一览表

一级指令	二级指令	作用
移动	通常	按原方向移动
	方向	按指定方向移动
	平行	按原方向平行移动
攻击	通常	普通攻击
	炮击	实施炮击（雨、雪天气不能实施）
	突击	发动突然袭击
工作	挑发	引诱敌军
	潜入	混入敌方部队，引起混乱
	火攻	实施火攻
情报	武将	我方部队情况一览
	势力	军团情况一览
军议		我军目前的战况一览，武将及各军种的意见和报告
传令	出阵	新部队登场
	退却	撤退（总大将撤退，则全军均撤退）
	劝告	劝告敌军投降
	和议	主动投降
	内应	要请敌方武将中的内应倒戈
委任	力攻	强力攻击
	正攻	攻守兼备战法
	持久	持久战，以待敌军疲弊
守备	补给	兵粮购入、补给
	鼓舞	士气鼓舞
机能		状态设定

在这个节目中最富特色的是“论功行赏”和灵活多样的外交手段。“论功行赏”是否得当，关系到整个“霸业”的成败。招贤纳才，同时适时地按他们的功劳大小给予相应的奖赏，以期提高忠诚心；否则，一味的拼杀与奴役，只会让你成为孤家寡人，落得个众叛亲离的下场。因此，这项功能极富的挑战力，考验你是否具有领袖天赋。外交手段也非常吸引人，场面十分精彩，究竟如何应用，还是看你的实力和智慧吧！

责编：PINSER

（上接第 50 页）



临其境。只可惜 VB 的红色调视觉画面无法印在杂志上（红色会变成白色，那就什么也看不清了）。总之…总之，请看下面的介绍吧。

神圣战记（HUDSON，STG）

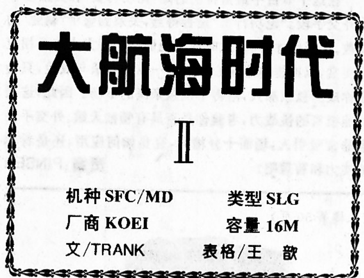
纵卷轴的 STG，作为驾驶员的玩者要操纵在遗迹发现的战机去消灭叛乱者。本节目独创了卷轴射击 GAME 中的线移动系统来作为躲避障碍物的一大手段。飞机位于里线时会变小。

VR 棒球'95（KEMECO，SPG）

极具空间感和迫近感，被认为充分展示 VB 机能的软体，多视角的切换是软体的魅力所在。

以上只是一些概括的介绍，要购入新机的朋友还是自己去多了解一下、体会一下再决定吧！选择新机还是要根据软体的平均质量及自身喜欢的游戏类型来决断。必竟软体才是关键。

责编 RYU



▲在港口内对话获取信息

Hi!绝对耐玩的“大航海Ⅱ”终于和大家见面了!游戏加入了RPG要素，并多达六个主角，但不管选择哪个人物，其他角色也会在剧情中粉墨登场，所以其实是一部枝节繁复的大剧作。“大航海Ⅱ”中每个角色必须达到的目的都不同，而且随光阴流逝情节会起变化，原定的目标也会更动，看各个玩家具体游戏情况而定。所以嘛，想看到精彩的ENDING并不是单一手段才可以。只是上代中最高地位的公爵爵位似乎已不被重视？……但无论如何要成为贵族并努力向上爬，因为爵位和声望也会影响情节的进展。想通关的话最少也得做伯爵。

1522年5月17日，由此开始充满光荣和梦想的冒险年代……。

首先

记录:与上代不同，除非是进入房屋或作战时，随时都可进行SAVE。并可设定环境(年月日时间显示、BGM、立体声或单声、移动快慢等)、查看地名(地图显示)或结束游戏。

时间:注意!在港口内进一次房屋就会过30分钟～1小时30分钟。旅店和码头全天营业，商店上午8:00～晚8:00，酒吧上午8:00～凌晨4:00，占卜屋下午4:00～晚12:00，其余房屋都是早4:00～晚8:00开门。可以到旅店睡觉，调整睡到几点。

海上偶发事件:A.暴风雨。今次暴风雨的威力比上代要强许多!遇到后每航行一步都会有损伤，耐久度低的话马上就OVER。只有使用圣香油才会停止。直觉能力强的助手可以预测暴风雨的到来。

B.塞壬。记得吗?希腊神话中英雄俄底修斯不惜自缚但求一闻的塞壬的歌声。据说塞壬因自己的歌声诱惑不了船上的水手而自坠身亡。游戏中北欧附近也会有类似的事件，因为传来迷人的歌声而使被诱惑的水手纷纷跳船。

C.龙卷风。在南、北美洲交界处附近可能发生。会被迫扔掉全部积载(当然水粮和道具除外)。

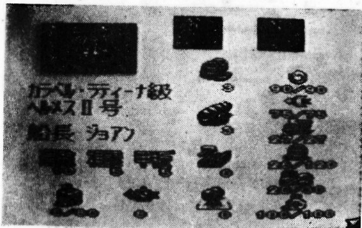
D.幽灵船。莫名其妙地从远方驶来一条破船……一个人也没有的恐怖之舟……驶去时，船上传来一阵幽伤的歌声……

E.鳍鱼。南非附近会看到海面上浮起一条巨大的鳍鱼!水手们纷纷把叉子扔进它的嘴里，鳍鱼只好惊恐逃亡……

F.神。西非附近可能遇到神迹!桅杆上映出青白色的光，神在保佑我们!水手受到极大鼓舞。

G.火鸟。阿拉伯附近会有火鸟出现，使船只的各种数值都会下降。

败北条件:除了主角死亡外，如果到1554年1月还不能达到目标的话，游戏也会结束。



▲要时刻注意舰船的情报

基本指令

除战斗以外随时可调用的指令。

A.舰队。a.舰船情报　决定船只优劣的数据是:耐久度、转向力、推进力、积载量;如果是战船，炮门数、乘组员数也是相当重要的。

b.队列变更　预先改变船只的顺序在海战中也会有利。

c.舰船处分　弃船。

B.人事。a.人物情报　有职业、姓名、年龄、国籍、能力、技能等参考情况。能力:统率力、航海术(影响海上移动快慢);知识、直感、勇气、剑技(单挑能力)、魅力。技能:测量(能用仪器测当前经纬度)、地图制作(可以和地图工房签约)、会计(任命为主记长后买卖东西时可杀到最低价)、炮术(海战时能使用强力火炮)、交涉(航海中能与其它舰队交换情报)。

b.给与设定　设定航海士每月的薪金。

c.人事变更　任命船长、副长(即助手，直感高的助手可预测暴风雨的来临)、主记长(即会计，交易时或买船只时可以大杀价)、首席航海士(即水手长，可获得更多经验值)。不担任职务的同伴仅为航海士。

C.荷物。a.积荷情报　知道自己舰船上有哪些积载，积载的概念:水、粮、资材、弹药、货物都属于积载。(道具除外)。

b.积荷编成　在各船间调整积载的数量。

c.积荷一览　知道自己一共有多少货物。如果有会计，他还会告诉主角这种货物在哪个港子好销。

D.水夫(即水手)。a.水夫编成

b.船内配置　“大航海Ⅱ”中水手分运航、视认、甲板三种。运航水手关系到船的速度;视认水手多的话在海上的瞭望范围也大;甲板水手平时没什么用，但战斗时这类水手越多破坏力就越强。建议平时把水手数尽量分配给运航和视认，如果要战斗再把甲板人数调为100%。

c.食粮割当。

E.其它。a.发现物　在集落(村庄)中发现的珍奇事物，制作组可谓用尽心力，收集了世界各地名胜、特产、珍兽的详细资料，也可丰富玩家的地理知识。

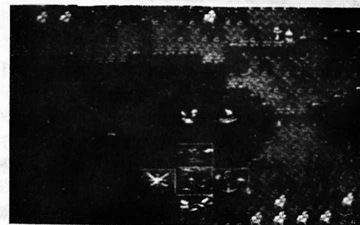
b.アイテム(道具)　装备武器和防具或使用宝物。道具可在商店买到，但最多只能拥有20个。

c.航海日志　很新鲜的指令，可以帮助玩家加强记忆。

F.航海图　观看自己的航海图并反映当前位置。一开始航海图只有一小块可以看，随着角色航行范围的扩大，航海图的可观看的面积亦增加。

G.主角资料　有关于主角的资料有声望和金钱两种，声望分三类，交易声望、海盗声望和冒险声望(最大值各为50000)。交易声望可靠做仕事和投资同盟港来得到;海盗声望除海战取胜外还可靠做仕事中的“海贼退治”来提高;冒险声望的增加则有港口、集落(即村庄)的发现、在地图工房报告地图、将发现物报告给收藏家几种来源。金钱指的是现金，分金币(最大可达9999)和金块(一块等于10000金币)两类。另外还会显示该港的商业度、工业度、投资额、年月日时以及当前物价(以百分比表示，影响交易所中货物的价格和船厂中船只的买卖价)。

海面指令



▲指令以图形方式显示

航海资料:船只的回旋力、推进力、耐久力;水和食物的百分比;监视范围(海上的瞭望范围);乘员组数(水手有多少);体调(水手的状态。降到零后水手就开始大批死亡)。风向(无风时大多数船只将寸步难行)、潮流向、剩余的水粮、船速、吃水量、出海的天数。

此外登陆、寄港是由方向键决定。另外有会测量的助手还可以使用委任自动到以前去过的港口。

登陆时指令:A.出航，B.应急修理，C.探索，D.休息(可以等到暴风雨过后再出航)。

集落时指令(有的陆地上可以发现集落，在集落内会发现新奇事物):A.出航 B.财宝探索(发现物的重要度分为D、C、B、A和☆级。越重要的发现物只有友好度更高才能找到)C.欢待(每次花2个粮来招待当地人，每次可增加友好度5)D.粮食掠夺(一次魅力减2。如果遭到当地人反击水手数也会减少)E.休息。

重要指令:A.监视。侦察当前画面上的舰队情报。

B.交涉。和邻近的舰队交换情报(必须有会“交涉”技能的同伴)。一般商人只会透露他的航行目的地，而不幸和海盗交涉的话就要开战了。

C.战斗。和邻近的舰队交战，如果正好旁边还有本国的舰队那么也会加入，作为同盟军共同抗敌。

本次的战斗版图面积大大增加了!不过玩家只能控制旗舰，对其他船只就只能用“作战”指令来命令它的行动了。而且战斗时还设计了单挑，攻防技术各有3种，也有相克的原理。单挑胜利的话也算全舰胜利。

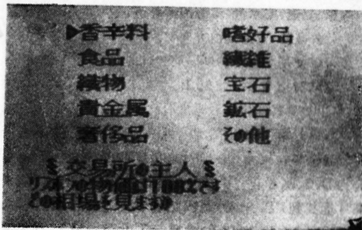
▲全新的战斗系统

海港设施

海港好大啊！各种房屋真是鳞次栉比。耐下性子听TRANK一一解释吧！

宿屋:A. 航海者情报。从歇脚的航海士中听取人物情报。B. 仲间に诱う。邀请同伴出海。成为同伴的条件是每月要付给一定的薪金。C. 港の情报。得悉该港支持度。D. 宿泊。选择睡到几点。

港(码头):A. 出港。B. 补给。与上代相比增加了弹药的补给;作战时就可使用炮攻。C. 系留。只有首都才有这个指令,可以帮主角保管船只。a. 保管(最多保管5艘)。b. 配备(把保管的船取出)。c. 交换(把现有的船和已保管的船交换位置)。要注意的是保管船只时积载可以保留,但船上的水手将全部解雇。



▲这么多汉字,很方便哟!

交易所:进行货物买卖的地方,接受商业仕事时也是要到这里。如果是某国的同盟港就必须持有该国免税证,这样可省下20%税金。如果把港口投资为本国同盟港的话,杀价时就可得到大幅度优惠哟(视爵位而定。TRANK作公爵时曾得到三折的出血价!)。买入时一定要和店主还价。

商店:买卖道具的场所。把手头的道具卖出时也要和店主还价,多试几次店主就会把收购价抬高。

介绍几种重要的宝物:

A. 望远镜。增加瞭望范围。

B. 经纬仪。同是测量经纬度的仪具,但按精确度高低还分为四分仪、六分仪和经纬仪三种。初期可在阿姆斯特丹买到。(其实有一本世界地图就可以了……)

C. 圣香油。遇到暴风雨时用来祈祷的万灵物!用后暴风雨即止。远航前最好买上一打。初期在波尔多有卖。

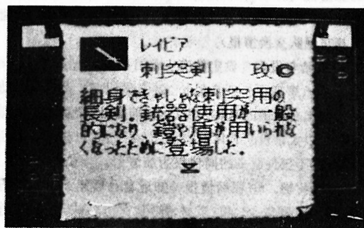
D. 强血渍。有时水手会得坏血病。这是坏血病的治疗良药。地中海内有卖。

E. 老鼠药。老鼠成灾时粮食会急剧减少!老鼠药是必备物。

F. 猫。一劳永逸的灭鼠宝物。在南非或中东有卖。

G. 武器。武器的攻击力及种类的不同,所对应的格斗技的威力也不同。

H. 防具。防御力最高的铠甲在那不勒斯有卖。



▲加入了RPG要素中的一项——道具

I. 财宝。即像丝带、披肩、宝石等等女孩子喜欢的东西。上代中是送给公主,这次没有公主,是用来讨好酒吧女的。很重要噢!原因后述。

J. 秘宝。是照藏宝图的指示地点探索得来的高级宝物,不能出卖。

教会:分伊斯兰教馆、基督教会和寺院三种。伊斯兰教徒不能入基督教会,基督教徒亦同。

A. 礼拜。向神祈祷以防止海上灾难的发生。

B. 寄付。捐赠金钱给教会。一般要捐出现金的10%以上才会有效地防止灾难。(神也贪钱?)

占卜屋:占卜师的居住地。50金币占卜一次。

A. 人生运。分吉、中、凶和大凶。不过不影响游戏。

B. 仕事运。告诉主角还差多少经验可升级、还需多少声望才可受到国王召见。(如果达到这个声望占卜师就会暗示有人在找你。此时就可去王宫接受国王的委托。第一次升爵时一定要来占卜一次)。

C. 恋爱运。告诉主角他和本港酒吧女的关系如何。

D. 仲间运。自己同伴的运气和忠诚度。如果同伴中有恶运缠身的可就倒了大霉:每次出海必遇暴风雨。

银行:是夏洛克银行分布在世界各地的分行。总行在地中海的威尼斯。听说现在是巨富的夏洛克行长当年也是以一条破船起家?

A. 预金。可存钱。最多只能存100万金币,每月利息为3%。

B. 出金。

C. 借金。向银行贷款,可借多少视当前爵位而定。月息10%!(怪不得银行要发迹)

D. 返济。还给银行的贷款。

酒场:A. 喝酒。请客喝酒,重要的情报都于其中得到。

B. 水手雇用。先大量请客喝酒就可以雇到更多的水手。

C. 水手解雇。

D. 航海见闻。把自己在集落中的发现物讲给酒吧女听。有的酒吧女很喜欢听航海见闻,籍此和她搞好关系的话,她就会为您调查情报并提供非常有用的信息。

E. プレゼント(礼物)。即把从商店购得财宝送给酒吧女。有的酒吧女并不爱听航海见闻,那就只好用珠宝来打动她的芳心。每个酒吧女都有自己的喜好,可先送一样不值钱的东西,再使用下面的指令"情报を闻く"就可打听到她喜欢什么东西(大多都是珠宝或漂亮的衣裳)。不然的话问什么她都只回答"不知道"。

F. 调查依赖:拜托酒吧女调查其它各国舰队以及海盗的行踪。一定要和酒吧女打得火热才行,而且需要一定的调查时间。调查结束后会知悉所调查舰队的位置和意向(比如海盗是否盯着自己)。注:海盗中还包括私掠船队,即得到本国许可、取得私掠许可证、可以光明正大抢夺他国船只的国家舰队。

G. 情报を闻く。可以问酒吧女仕事的情报,她的喜好及她的芳龄。如果她连芳龄都肯告诉主角,那么她就是热恋上主角了。仕事的情报很重要!接受委托后如果不知道怎样完成,酒吧女就会透露情报给你。(比如××商品在××处有卖等)。

H. 航海者と话す:从航海士那里得到情报。还可让航海士加入。如果他不愿加入,就不断请他喝酒,灌醉了就好说话。

I. 赌博。

仕事所:重要的场所!是接受各类委托以取得金钱和声望的经营处。完不成委托的话会减声望。

A. 仕事の斡旋。a. 借金を取立こる 到威尼斯总行去,会让你向××人讨债。先到酒吧去请客喝酒就会知道那人在经纬度××的××港中。找到此人后就可收到钱回银行复命。完成后加交易声望和海盗声望各150。爵位越高找的人就离的越远,而且找到人后他还会开溜。必须在规定期限内完成。

b. 商品を输送する 要到××港中的交易所,把××货物运到规定的港口中交易所去。给定期限内完成就可回原来的港口索要酬金。加声望200。

c. 商品を购入する 去××港交易所接受委托。会预付订金给主角。给定期限内完成加声望150。

d. 手纸を配达する 从当前港出发到××港的仕事屋送信,给定期限内完成后可回原港仕事屋索取报酬。这件仕事吃力不讨好,酬金又少得可怜,建议不要做。

e. 海贼を退治する 为海盗特设的仕事,在×月内打败海盗×个后就可回原港仕事屋拿报酬。

B. 国の情报。100金币买一次。可知此国的收益度、和他国的友好度以及商船的位置、该国准备注意的国家。友好度降到一定程度两国的同盟港就会互相封锁。但TRANK发现只要于夜间入港就无人阻挡了,大可招摇过市。

C. 港の位置。

船厂:用不着多说了吧!"大航海Ⅰ"中TRANK已经介绍过了。买入船只时可以杀价。商业、冒险用船只最好就是"混合式快船"(转向力95,推进力100!),这种船即使在无风的天气也能行驶;威尼斯炮艇是作战用的最好战船,水手数可达400,而且可以使用"改造"中的"积载比例变更"指令花钱变更水手、炮台的最大限,使战船平时也可作商船用(多好的指令,上代怎么没有?);在日本,如果把工业度投资到1000还可制造出很强的战船——铁甲船,其它港口都不能制造;工业度高的港口,有时还会发现秘密宝物(如一次TRANK购买火炮时买到了"臼炮",攻击力比最强的加农炮还厉害!)。买船时还是买二手货的好,因为造一艘性能高的船常常要花两三个月。

地图工房:即地图出版社。为了取得确的地理情报地图商情愿花钱购买。只要在原有航海图上开垦出一片新领域就可来此贩买。

A. 契约。只有签过契约的地图工房才可贩卖地理情报!如果和第二所地图工房再签约会造成破产,那么再入原来签过约的工房所有声望就减半。据TRANK经验阿姆斯特丹的梅尔卡特工房付的酬金最多。

B. 技能学习。没有"地图制作"技能的主角只要知识超过75就可学习。当然要付钱。

C. 地理报告

D. 地图确认。拿到藏宝图后在这里付2个金块就可得到大致经纬度。

收藏家小屋:在集落中的发现物可以拿到这里来贩卖。

A. 契约。与地图工房一样。TRANK以为里斯本的公爵夫人付的酬金最多。

B. 发现物报告。注意!报告过的发现物不能再告诉

别人！(国王也不行)会增加声望。

C. 冒险の噂。透露××经纬度可以有集落。

王宫：国王或总督的所居地。只要主角声望达到一定程度就会受到召见并授予委托。拒绝国王的委托声望减半！

A. 晋见　当声望一定就会得到委托。委托内容视当前最高声望而定：冒险声望高的，一般是让主角找几个集落中的发现物来报告(数目将视取得的爵位而定，越高数目就越多)，或者请他去找一份秘宝(方法后述)；交易声望高的，就是让他购入一些货物，或者让他增加2～10个本国的同盟港；海盗声望高的就不用多说了。声望较平均的话就会让他到×国的皇宫送信或当使者(好轻松)。

a. 势力　列出同盟港数量并告知本国收益度(视同盟港数量和工商业发展状况而定)。

b. 私掠许可证　海盗声望超过1000并且是三种声望中最高的时就可申请。

c. 免税证　以上两证申请时都要付钱，但爵位越高的需金越少，后来国王免费赠送也说不定。要注意免税证每年4月和10月要重新更换。

B. 亡命　在他国王宫内选此指令就是甘冒叛国大罪而加入他国国籍。TRANK爱国心极强从没试过这个指令。不过像卡特琳娜这样的女海盗还是早选归宿为好。

C. 资金援助　国王肯给多少视当前国家收益度和主角的爵位而定。

D. 船舰援助　同上，得到许可后去船厂即可拿到船。一般都是很差劲的船，只能卖掉换钱。(也有例外，TRANK做伯爵时曾把国收益度提高到8000以上，每次拿到的都是积载相当大的好船。)

补　充

在港口内有许多行人，他们会在谈话中透露许多情报。比如一位妇人说："在深夜入商店可能会买到意想不到的好东西。"？有些港口内有几幢神秘的房屋，平时进不去，实际上它们也是情节发展中的关键。另外如果把他国的同盟港收买为自己的同盟港或是攻打他国的舰队都会增加该国对主角的仇恨度，到一定程度不但他们的战舰会来讨伐，而且有可能在他们的同盟港口设施内被抢去3/4的现金！

另外，在汉堡可以学习炮术，在巴塞罗纳可以学习地图绘制，在那不勒斯可以学习到测量技术。在汉堡和安特卫普还可以买到积载量达1200的大船。

看到此处，千万不要被这么多指令吓倒了。其实指令虽然很多，但主菜单以图形方式显示，二级指令多以汉字显示，界面在同类游戏中是非常友好的，大家很快就会熟悉的。

激动人心！——航海家们的旅程！

人物详解

艾尔·维萨斯(アル・ウエザス)

19岁。技能：会计。伊斯兰冒险商人。从小无依无靠，穷困潦倒。出发地点：伊斯坦布尔。

其实按理应先讲上代主角儿子约翰·法雷尔的生平才对啊！但TRANK实在太留恋做商人的各种好处，所以对商人艾尔特有好感。所以就先讲讲他吧！

来到船厂的艾尔找到好友萨利姆。原来昨天漂到海岸上的那只遇难船是萨利姆父亲的。有了船就可以进行贸易，为了成为亿万富翁，并找到自己从小失散的妹妹萨莎，艾尔说服船厂老板欠下1000金币修理费就把船取走，又先后游说酒店出纳蒂迪亚、夏洛克银行职员、码头的服务员，借到数千金币的本钱。条件是：将来赚大钱后每人要归还1万金币。只有旅店大娘心最好，无偿借给艾尔500金币。一段时期的努力后，艾尔当上了贵族，并渐有储蓄。那些原来对艾尔冷嘲热讽的店员们的态度也来了个180度大转弯。

陆续还清了1万金币的欠款。每个债主收到钱后都会告诉艾尔许多有用的情报，而且还会增加声望。在银行还钱时巧遇夏洛克行长，行长说了一句很令艾尔费解的话："成为亿万富翁又有什么用？"还给码头服务员1万金币时，破产冒险家皮埃特罗·康迪突然冒出来向艾尔借1万金币作航海费，并允诺将来十倍偿还。码头服务员告诉艾尔最近红海内海盗猖獗，基督教徒又企图颠覆伊斯兰教，在马沙华港附近创立新基地，因此奥斯曼帝国的苏尔曼大帝正在加紧征伐，搞得人心惶惶。不久，苏尔曼大帝忽然在伊斯坦布尔到处寻找艾尔，入宫后方知大帝要交给艾尔一个极艰巨的任务：把全世界港口都收买成奥斯曼帝国的同盟港。并给了艾尔50个金块和免税证。

赚足资金和声望后到南非去转一圈吧！回伊斯坦布尔后，就会在酒店遇到养伤的葡萄牙王子约翰·法雷尔。据悉约翰正被港外的女海盗逼得出不了港，于是好心的艾尔建议把王子的家族旗帜挂到自己船上以引开女海盗卡特琳娜。当约翰提起自己正在寻找传说之国普莱斯特·约翰国时，艾尔惊讶地告诉他自己知道这个国家就在红海内马沙华港附近，但奥斯曼大帝似乎准备清除掉此国，所以必须尽快赶去。约翰感激之余，决定代艾尔寻找他失踪的妹妹萨莎。出港后将卡特琳娜的舰队引开一段距离后再故意被她捉到，艾尔又凭一副巧舌使卡特琳娜轻易放过了自己。经过几个月后再入伊斯坦布尔的酒店，出纳蒂迪亚就会告诉阿兰：约翰已带来消息，萨莎在中东波斯湾内的巴士拉港。艾尔心急火燎地赶到巴士拉港的

酒店，妹妹却还不敢相信眼前站着的就是哥哥，只好先回去。(不过萨利姆好像对萨莎有意思了……哈哈！)

约1524年末，奥斯曼帝国的同盟港数在艾尔的努力下已超过了40个。作为奖励，苏尔曼大帝会赏艾尔100个金块。不久，伊斯坦布尔的人们竟相告诉艾尔：曾借钱给艾尔的那个银行职员要调升到威尼斯银行总行去了。于是艾尔来到银行，一番叙旧后艾尔顺路把银行职员送到威尼斯总行。在那里久违的夏洛克行长又跳出来请艾尔代收冒险家皮埃特罗·康迪尔银行的债款。艾尔想起皮埃特罗也欠自己1万金币，所以很爽快地一口答应了下来。出港后先去里斯本找皮埃特罗的赞助人——法雷尔公爵夫人，顺便感谢约翰·法雷尔为自己找到了妹妹。公爵夫人高兴地赠给艾尔10个金块，并告诉他皮埃特罗所寻找的黄金之国就是日本。赶往日本的长崎(N30° E125°)后酒店老板说皮埃特罗在堺港。堺港酒店里皮埃特罗已今非昔比，一下子就付出银行欠债的十倍——200个金块！同时也还给艾尔10个金块(太阔了)。据皮埃特罗说日本并非传说的黄金之国。当交易名声达到40000时，美洲的一个港口中，码头服务员认出了艾尔。他告诉艾尔，奥斯曼帝国的同盟港由于战争被搜尽了钱财和人力。同盟港的酒店里，艾尔也听到了人们的诉苦。艾尔对于苏尔曼大帝的野心开始失去了信心……回到伊斯坦布尔后旅店大娘暗示艾尔要经常去看望妹妹。再去巴士拉港，这回萨莎终于叫出了"哥哥"，并求哥哥收养一个战争中失去双亲的孩子。饱尝世态炎凉的艾尔终于决心放弃一切，和妹妹一起在伊斯坦布尔买幢大房子改作孤儿院，和天真的孩子们一起生活。酒店出纳蒂迪亚叫艾尔去找威尼斯总行的夏洛克行长买房子，而行长狮子大开口，要艾尔付出现有金块数再加500金块的现金才肯卖房。艾尔挣足钱后兴奋地去见行长，行长却又说不必了。"记得我第一次见到你时说的话吗？成为亿万富翁又有什么用？人间自重温情。这是我对你决心的考验，回去吧。这房子算是我送给孤儿们的礼物。"回到伊斯坦布尔的酒店后，艾尔向蒂迪亚求婚了。萨莎、萨利姆与孩子们从此和艾尔一起过着幸福的生活。

约翰·法雷尔(ジョアン・フェレロ)

18岁。技能：交涉。葡萄牙现任公爵、首相兼海军大臣利昂·法雷尔(上代主角)的亲子。出发地点：里斯本。

总算讲到正点子上了！有着皇室血统的法雷尔家族由于利昂王子的发愤而重新崛起，而今次主角约翰·法雷尔即是利昂和克丽丝公主的爱情结晶。

首先去右边高大的公爵府。父亲决定让儿子出海寻找传说的普莱斯特·约翰王国，并发出公告让全城人都把约翰当平民对待。老水手洛克(天哪，三代前的人物了！是上代中利昂的大副)将作约翰的教官，到船厂取到船后再去商店拿父亲留给的刺剑(卖掉吧)；去教会，主教把神父恩里克委托给约翰，请他将恩里克带到遥远的日本去传教。再次进入教会可拿到主教赠予的1000金币。来到酒店，老板娘把公爵委托的1000金币交给约翰，可爱的酒吧女鲁茜亚还跑到公爵府去代他和母亲联络。随后于夜间10：00～12：00入公爵府，公爵夫人就会送他"纯银发饰"(可卖掉换钱)。原来父亲是和宫内的马丁内斯侯爵意见不和，才不得不让约翰出外磨练。出港后不久遇到一名搭船的青年，他自称叫多明戈。现在赚钱去吧！(此后每个月都可回来向母亲要1000金币的零用钱。)

当冒险名声达到2000，约翰在某一港口(亚非附近)酒店内，洛克说听到了不好的传闻：里斯本城的皇太子被绑架了！奇怪的是多明戈突然不见了，在旅店中听说多明戈在船厂于是赶往船厂……一个坏蛋正要向多明戈下毒手！约翰向此人单挑！取胜后女海盗卡特琳娜露面了。当听到约翰是法雷尔公爵家的人时，卡特琳娜脸色大变，马上就向约翰出手！幸亏洛克伪称自己是前来追捕她的艾泽格司令的人，才把卡特琳娜吓跑，在码头，约翰终于认出多明戈就是本城皇太子阿尔伯特殿下！原来阿尔伯特偷偷出来体验航海生活，但有人却想趁机暗杀皇太子后再陷害约翰的父亲利昂·法雷尔公爵！此时里斯本已在召开对法雷尔公爵的审批会了，马上赶往里斯本！于公爵府内为阿尔伯特殿下换过衣服后顺利地进入皇宫。由于皇太子安然无恙地出现，阴谋家马丁内斯侯爵只好放了法雷尔公爵。回到公爵府后，如果约翰表示不厌倦航海，父亲还会送他一柄蛇形剑。当冒险名声达到8000，在港口内频频遇见为哥哥和情人复仇女海盗卡特琳娜！前两次都靠洛克替约翰解了围，第三次可逃不了啦！在港外展开激战。虽然逃脱了，但约翰总觉得这个女人有些可怜。在伊斯坦布尔就会遇到商人艾尔，他告诉约翰，里斯本的酒吧女鲁茜亚被绑架了！作为情报交换的条件，约翰答应为他寻找失踪的妹妹萨莎。在里斯本的酒店内确认了鲁茜亚被绑架的消息后到波斯湾的巴士拉找到萨莎，并回伊斯坦布尔向艾尔报告。艾尔离去前透露了传说的普莱斯特·约翰国的所在地。当冒险名声达到16000时，来到艾尔说的那个红海内的马沙华港。先入异教馆再入左下角的大房子，知道这里本来是个和平的国家，但却被好战的奥斯曼帝国搅得四分五裂，目前仅由这里的马沙华王为首勉强支撑着。根据一个古老的阿拉伯传说，灭亡于19世纪的艾克斯王国的秘宝圣者手杖是权力的象征，拿到它就可以重新复国。回里斯本见过父亲后皮埃特罗正好前来拜访，约翰就询问这位冒险家是否知道圣者之杖的情报。皮埃特罗答应为约翰寻找。

去波斯湾马沙华港找王谈过后于商店得到战争的情报，然后再与王交谈，出港后女海盗卡特琳娜又会出现。

交战后回城，皮埃特罗已拿到了圣者之杖。把它交给国王后当冒险名声达到 30000 时，就可以去日本，恩里克神父于是留在那里传教。当冒险名声达到 40000 时，在里斯本又收到神父的来信，只好再次赶往日本。终于得知酒吧女鲁茜亚在南美洲！南美洲某港酒吧内，约翰救出了鲁茜亚。各位其实早已心中有数，这些天翻地覆的事件都是背后那个阴险小人马丁内斯侯爵一手策划、企图扼杀法雷尔公爵实力，藉此颠覆葡萄牙的阴谋。一出港又撞上了穷追不舍的卡特琳娜！不过解释误会后她会原谅约翰。不久后遇见一大批海盗。打倒头目死神·鲁道尔夫后就可以去见里斯本的父亲了。法雷尔家族的光荣将永远延续。

卡埃特罗·康迪（ピエトロ・コンティー）

33 岁。技能：测量。意大利冒险家，因做商人的父亲破产，为还清债务受托冒险。出发地点：热那亚。

一开始港内的人都向皮埃特罗逼债！真是走投无路。幸好在码头知道好友凯麦隆在酒店，马上赶去，向他借了一条船，并由他介绍来到里斯本的公爵府。公爵夫人愿做皮埃特罗的赞助人，替皮埃特罗还清欠债，并送他 5000 金币和道具（望远镜、经纬仪），条件是如果有儿子约翰的消息要前来汇报。当现金超过一万后就可以去西非，在那里随便哪个港口的酒店中，老板会卖给皮埃特罗一张黄金徽章的藏宝图。据说以前有个冒险家曾经发现过黄金之国埃尔·德·拉德，那个国家的桌子、椅子、餐具……一切东西都是用黄金做的。后来那个冒险家遇上了海盗，幸亏得到村落中的当地人协助才逃脱。为示感激，他将一枚暗示着黄金之国地点的宝物——黄金徽章留在了那里。根据老板卖给的藏宝图可以找到黄金徽章（一般在美洲某处）。当冒险名声达到 10000 时，于里斯本的公爵府就可遇见约翰·法雷尔。他拜托皮埃特罗去寻找传说的圣者之仗。

先到阿拉伯某港的酒店中，老板会告诉皮埃特罗去找地中海最里面某个小港内的占卜师。那个占卜师会让皮埃特罗去波斯湾的西拉夫港。该港的酒店老板得知皮埃特罗是从自己的占卜师妹妹那里来的之后，就会送他圣者之杖的藏宝图。找到它后送给马沙华港的约翰。在航海图上转一圈后于里斯本的码头遇见了商人艾尔，他捎来约翰的口信说日本可能就是传说中的黄金之国。赶到日本的长崎，酒店老板让皮埃特罗去长崎旁边的堺港。堺港中皮埃特罗邂逅地理学家艾尔内斯特，从艾尔内斯特口中了解到黄金之国的位置其实是在南美洲。当冒险名声达到 40000 时；来到南美洲的某港，出港时就会发现一名昏倒在海滩上的老人。他竟然就是那个黄金之国的发现者、葡萄牙现任公爵利昂·法雷尔的父亲！（年代也太古老了吧）他并不知道自己的儿子已做了公爵，因为当他一回里斯本，就被一群人捉住投入大牢，好不容易才逃了出来。皮埃特罗出示了当初老人留下的黄金徽章，老人这才放心地让皮埃特罗送他回里斯本。在里斯本，皮埃特罗的这段冒险经历就 END 了。黄金之国……然而，冒险家毕竟终生以海为家……

艾尔内斯特·洛佩斯（エルネスト・ロペス）

23 岁。技能：地图制作。荷兰地理学家。出发地点：阿姆斯特丹。

这个角色的情节相对简单。先去地图工房，好友梅尔卡特委托艾尔内斯特环游世界，以求画出最精确的世界地图。并说是自己身体不好，所以只能让艾尔内斯特自己去冒险。艾尔内斯特正厌烦大学讲师的枯燥生活，正中下怀，于是接受了梅尔卡特提供的船只和 5000 金币。当冒险声望增加到 1000 时，在阿姆斯特丹的码头就会遇见可爱的黑发女孩劳拉。劳拉是个孤儿，养父在临终前要她一定要找到自己的亲人。劳拉请求艾尔内斯特让自己和他一起航游世界、寻找家乡。

随着去过的港口渐多，艾尔内斯特和劳拉之间似乎有了一种微妙的感情……助手斯塔特甚至问到他们的婚期……。当冒险名声达到 5000 时听说梅尔卡特靠艾尔内斯特辛苦作出的航海汇报画出的地图既赚取了巨额版税又博得了皇家学会的青睐，而艾尔内斯特却被扔在了后面，默默无闻。助手斯塔特甚至愤愤不平地指责梅尔卡特是条老奸巨滑的狐狸……

然而劳拉的家乡又在何方？

其实本角色只要将航海图全部完成后再做到公爵就可破关了，ENDING 中劳拉笑盈盈地和艾尔内斯特在一起……

美满的结局。

不过瘾？那么再讲一个结束方法：当冒险名声达到 40000 时，助手斯塔特会感叹自己的理想是到黄金之国日本去。艾尔内斯特来到日本列岛，就可以发现长崎和堺港（以前发现不了）。

在日本，艾尔内斯特发现那里的居民长得都很像劳拉：黑头发、黑眼睛、黄皮肤。劳拉拼命回忆，终于记起自己的家乡旁有一片黄海。

据了解，所谓"黄海"其实就是中国的黄河！于是艾匀特斯特立即出发，在黄河里发现了著名的长安港！

入港后入左上方的屋子（看上去像宫殿），真的遇见了劳拉的双亲。（还健在呀！）劳拉非常激动。然而电视机前的游戏者不免要担心：艾尔内斯特怎么办？难道会和劳拉分手？……劳拉几乎伴随艾尔内斯特经历了整个游戏过程！连 TRANK 也不能不赞叹这是基础深厚牢不可破的爱情。

劳拉到底决定了。她要和艾尔内斯特再度出海，和艾尔内斯特一起生活。真是皆大欢喜啊！可梅尔卡特这个老家伙的结局如何？有耐心再打下去就自见分晓（太迷人的多元情节发展。）

秘宝寻找法：接受国王委托后即到仕事所去，选"仕事の斡旋"，仕事人就会告诉主角××港的仕事所知道消息。到那个港的仕事所，就会得知××人持有藏宝图。酒店内请客喝酒可知此人在××港。找到这个后花钱即可买到藏宝图。寻找秘宝位置既可凭经验利用"航海图"的情报查找，也可上地图工房。

呀，不知不觉已经讲掉四个主角了！是不是觉得 TRANK 太罗嗦？下面两个也是很好玩的角色就交给各位看官们去开发吧！不过 TRANK 会告诉大家他们的背景以助破关，而且在前面的攻略里应该也可参考……再打不过的话脑子可就有点……

卡特琳娜·艾兰茨（カタリーナ・エランツォ）

18 岁。技能：炮术。红发女海盗，弃官从贼，发誓为家人向葡萄牙人报仇。出发地点：塞维尔。

西班牙海军中尉卡特琳娜来到皇宫右边的司令部。艾泽格司令告诉她一个不幸的消息：她的哥哥米珈罗和情人埃鲁南的舰队于 1522 年 4 月 10 日圣多明各港附近补给时遭到突袭，全军覆没。卡特琳娜大受打击。同事桑多中尉同情地和她一起来到酒店（在此之前再入司令部可拿到哥哥的遗物——一把佩剑。），卡特琳娜从水手口中听说这件事是海盗"黑胡子"干的，并且当时还有人看见一艘战舰上挂有马尔它骑士团的红十字旗——这是葡萄牙的法雷尔公爵独有的战舰！卡特琳娜马上跑到司令部申请攻打由葡萄牙首相法雷尔及其儿子组成的黑暗势力，却遭拒绝。无助的卡特琳娜决心离开海军，在酒店急中生智，到码头上使用苦肉计，让桑多中尉扮成商人，再把他押作人质，劫得一条大船（船上还有 10 个黄金，可去交易所卖掉）。然而劫船后虽然太平地过了一段时间，但此后艾泽格司令却频频派舰队前来讨伐叛国女海盗卡特琳娜。敌我水平相差太大，只能逃跑；幸亏有义士相助，放火打乱敌舰阵脚，方才脱险。

今后的路该如何走下去呢？……去增加海盗名声吧。

奥托·斯宾诺拉（オットー・スピノーラ）

25 岁，技能，炮术。大英帝国骑士团任职。出发地点：伦敦。

哈哈，"大航海Ⅱ"中最有个性的热血男儿将要登场了！不要搞错了，他不是本次主角奥托，而是奥托的助手路易·马休。TRANK 私自以为此人乃"大航海Ⅱ"中形象塑造得最棒的一个，一开始给人印象就很深刻。哎呀废话不多说，赶快 START。

来到皇宫，有个很讨厌的贵族一进宫就对奥托很不友善，似乎是奥托的冤家对头？国王亨利八世告诉奥托，听说西班牙著名的米珈罗舰队已全舰覆灭，西班牙正人心惶惶。大英帝国一直害怕西班牙的实力加强会造成威胁，趁此机会正好让奥托率领舰队前去歼灭西班牙的船舰。为了行动上的方便，亨利八世还颁给奥托爵位和私掠许可证，允许他可自由申请资金。然而国王前脚刚走，那个可恶的贵族就冒出来作对，只给了奥托 300 金币，而且虽说为他准备好了船和助手，但似乎话中有刺……到船厂取船时老板甚至半开玩笑地给那艘破船取名"二百五"！在码头遇见了派给自己的助手马休。马休说是要在酒店为奥托开个庆祝会，可来到酒店时才知道原来马休并不相信奥托的实力，提出单挑一决胜负。取胜后马休心服口服，承认了奥托为舰长。出港后马休提醒奥托先去西班牙首都塞维尔侦察敌情。一到塞维尔，奥托在店员们的口中就听说了新船下水典礼的事。酒店内，马休喝得大醉，他对奥托的那条破船提出疑问，认为这肯定是那个贵族干的好事。凭着醉意和胆量，马休带着一大帮水手不听奥托的劝阻擅自闯入码头，抢了那艘刚做完下水典礼的西班牙新船。此事其实正中奥托下怀，于是抢了船赶紧开溜。出港后马休酒醒，竟全然忘了自己抢船的事（滑天下之大稽！）。不过从船长密室找到了 1 万金币，现在可以开始行动了。在下一个港口歇脚时马休注意到一艘商船老是跟着他们，明白西班牙要来夺回它的船只了。出港后马上有一场战斗！不过只要能顺利逃走就行了，还会增加海盗声望。照现在的状况，想全灭西班牙舰队，恐怕没那么容易……

经 验

这个"大航海Ⅱ"中金钱是行动的前提。下面提供两个迅速赚钱的方法：

一、无赖法。名字虽然不太好听，但短期内就可以筹到几十万金币的本钱哟！秘决是不断接受威尼斯银行总行的"借金を取立てる"任务，当讨到钱后（5 个金块呢！）就马上存入当地的银行分行，总之使现金在 5 万金币以下，然后再去回复威尼斯总行。虽然会减声望，但一开始声望是零，所以也无所谓。多干几次钱不就多了吗！不过有了爵位后就不要做这种下三滥的事了。

二、经商法。上代中，比萨和那不勒斯之间的贸易是"黄金之路"，而今次伊斯坦布尔的绒毯和雅典的美术品正好互相补给。如果换了大船后做这两地间的买卖简直是暴利！TRANK 曾用商人艾尔靠两条积载达 950 的威尼斯炮艇于一月间就在这里赚了 540 万金币！（当然在交易所中的杀价也是很惊人的）。

另外 由于情节的安排，基本上一开始每个角色都已确定了身份：走海盗的路、冒险的路还是从商。当然做海盗是最辛苦的，常常半路上就 GAME OVER 了；不过在玩家的辛勤努力下当海盗也有可能是很轻松的捷径哟！

啊啊啊，费了这么多版面，"大航海Ⅱ"全篇攻略总算

是结束了，希望大家玩过以后地理考试都得满分！神（和TRANK）与航海家们同在！阿门。

表一 交易所中部分货物中日文对照表

日文名称	中文名称	日文名称	中文名称
チョウジ	丁香	ベルベット	丝绒
シナモン	肉桂	タバコ	烟草
ナツメグ	豆蔻	コーヒー	咖啡
ピメント	青椒	カカオ	可可
ジンジャー	生姜	ベッコワ	龟甲
オリーブ油	橄榄油	ガラス玉	玻璃珠
ワイン	葡萄酒	ガラス器	玻璃器

表二 港口名称、位置及特产一览表（不包括补给港及集落位置）

日文名称	中文名称	位置	特产
アテネ	雅典	N35°E20°	美术品
アデン	亚丁	N10°E45°	琥珀
アビジャン	阿比让	N5°W5°	麝香
アムステルダム	阿姆斯特丹	N55°E5°	玻璃珠
アルギン島	阿鲁金岛	N20°W15°	——
アルジェ	阿尔及尔	N35°E0°	——
アレキサンドリア	亚力山大	N30°E25°	绵织物
アントワープ	安特卫普	N50°E5°	毛织物
アンボイナ	安波那	S0°E125°	豆蔻
イスタンブール	伊斯坦布尔	N40°E25°	绒毯
ウェネチア	威尼斯	N45°E10°	玻璃器
ウェラクルス	韦腊克鲁斯	N15°W100°	金
オスロ	奥斯陆	N60°E10°	木材
カッファ	卡发	N45°E30°	铁矿石
カイエンヌ	卡晏	S0°W55°	木材
カイロ	开罗	N25°E30°	美术品
カタール	卡塔尔	N25°E50°	龟甲
カラカス	加拉加斯	N5°W70°	烟草
カリカット	卡利科特	N10°E70°	豆蔻
カルタヘナ	卡尔塔夫那	N5°W80°	——
ガンディア	肯尼亚	N35°E25°	——
キリマネ	基里马纳	S15°E35°	龟甲
グァテマラ	危地马拉	N10°W95°	谷类
ゴア	果阿	N10°E70°	生姜
コチン	科钦	N10°E75°	——
コペンハーゲン	哥本哈根	N55°E10°	玻璃器
コンブルーン	根布隆	N25°E55°	生姜
ザイトン	汕头	N25°E115°	生丝
堺	堺	N35°E135°	绢织物
サロニカ	萨洛尼卡	N40°E20°	——
サン・ジョルジュ	圣乔治	N5°W0°	象牙
サンタ・クルス	圣克鲁斯	N25°W15°	——
サンティアゴ	圣地亚哥	N15°W80°	——
サント・ドミンゴ	圣多明各	N10°W70°	砂糖
シーラーフ	西拉夫	N25°E50°	——
ジェノヴァ	热那亚	N40°E5°	银
ジャマイカ	牙买加	N10°W80°	砂糖
シラクサ	锡拉库萨	N35°E15°	——
ストックホルム	斯德哥尔摩	N60°E15°	铜矿石
スンダ	星岛	S0°E105°	——
セイロン	锡兰	N5°E80°	肉桂
セウタ	犹它	N35°W5°	——
セビリア	塞维尔	N35°W5°	陶磁器
ソファラ	索华拉	S15°E30°	象牙
ターナ	塔那	N45°E35°	——
ダブリン	都柏林	N50°W5°	——
ダンツィヒ	坦茨比	N55°E15°	——
チェニス	突尼斯	N35°E10°	铁矿石
長安	西安	N35°E110°	绢织物
ディブ	狄普	N25°E65°	——
ディリ	帝力	S5°E125°	丁香
テルナーテ	马鲁古	N0°E125°	丁香
トリポリ	的黎波里	N30°E10°	——
トレビゾント	特拉比琼特	N40°E35°	绵织物
トンブクトゥ	廷巴克图	N15°W0°	象牙
長崎	长崎	N30°E125°	银
ナポリ	那不勒斯	N40°E10°	毛织物
ナント	南特	N45°W0°	——
ニコシア	尼科西亚	N35°E30°	铜矿石
バサースト	巴萨斯特	N10°W15°	——
バスラ	巴士拉	N30°E45°	乳制品
パセ	帕亚	N5°E95°	——
パナコ	巴拿马	N5°W85°	——
ハノイ	河内	N20°E105°	珊瑚
バルセロナ	巴塞罗纳	N40°E0°	岩盐
パルマ	帕尔玛	N35°E0°	——
バレンシア	巴伦西亚	N35°E0°	毛织物
バンカ	邦加	N0°E105°	——
バンダ	班达	S0°E125°	豆蔻
ハンブルグ	汉堡	N55°E10°	染料
ピサ	比萨	N40°E10°	绢织物
ビソゥ	比绍	N10°W15°	——
ブリストル	布里斯托尔	N50°W0°	锡矿石
ベイルート	贝鲁特	N30°E35°	绒毯
ベルゲン	卑尔根	N60°E5°	——
ベルナンブーゴ	伯南布哥	S10°W45°	染料
ボルドー	波尔多	N45°W0°	葡萄酒
ポルトベロ	葡属贝洛	N5°W85°	——
マッサワ	马沙华	N15°E40°	青椒
マカオ	澳门	N20°E110°	——
マスカット	马斯喀特	N20°E55°	——
マディラ	马德拉	N30°W15°	砂糖
マラッカ	马六甲	N0°E100°	肉桂
マラカイボ	马拉凯波	N5°W75°	——
マリンディ	马林迪	S0°E35°	麝香
マルガリータ	马尔卡利达	N5°W65°	——
マルセイユ	马赛	N40°E5°	香水
メッカ	麦加	N20°E35°	麝香
モガディシオ	摩加迪沙	N0°E45°	象牙
モザンビーク	莫桑比克	S10°E40°	——
モンバザ	蒙巴萨	S0°E35°	——
ヤッファ	雅法	N30°E35°	——
ラグーザ	拉古萨	N40°E15°	染料
リューベック	罗斯托克	N55°E10°	银
リオデジャネイロ	里约热内卢	S25°W50°	金
リガ	里加	N55°E20°	木材
リスボン	里斯本	N35°W5°	岩盐
ルアンダ	罗安达	S5°E10°	珊瑚
ロンドン	伦敦	N50°E0°	羊毛

表三 黑市特殊物品一览表

黑市物品	价格	攻防	种类	出售港口
免税证 P(葡萄牙)	10000	—	交易用品	萨洛尼卡
免税证 S(西班牙)	10000	—	交易用品	罗斯托克
免税证 O(奥斯曼)	10000	—	交易用品	的黎波里
免税证 E(英格兰)	10000	—	交易用品	坦茨比
免税证 I(意大利)	10000	—	交易用品	西拉克萨
免税证 H(荷兰)	10000	—	交易用品	安特卫普
杯表(杯中计时)	2000	—	航海用品	阿姆斯特丹
猫	2000	—	船海用品	麦加、汕头
流星剑(エストック)	6000	20	刺突剑	马赛
大弯刀(シミター)	8000	20	曲刀	伊斯坦布尔、亚力山大
优质剑(バスタード・ソード)	14000	25	剑	塞比利亚、斯德哥尔摩
月光剑(フラムベルク)	14000	25	刺突剑	罗斯托克
克雷弯刀(クレイモア)	15000	25	蛮刀	布里斯托尔、都柏林
希拔魔剑(シウァの魔剣)	28000	30	曲刀	卡利克特
青龙偃月刀	24000	30	蛮刀	汕头、长安
青龙剑(ルーン・ブレード)	360000	40	剑	伯南布哥
妖刀村正	380000	40	曲刀	堺
圣骑士剑	380000	40	刺突剑	廷巴克图
エロールズ・プレイト	300000	55	铠甲	哥本哈根
圣骑士甲	600000	70	铠甲	那不勒斯

责任编辑：PINSER

日本历史上最伟大的英雄是谁？

不是幕藩体制的开创者源赖朝，不是武士道的典范楠木正成，不是甲州流兵法的始祖武田信玄，甚至也不是“第六天魔王”织田信长，最伟大的英雄——也许你猜不到一他是身高不足一米五〇，体重大约四十公斤，相貌丑陋的一个农夫！

其他型

太阁立志传

文/赤 军

机种 SFC、MD　　厂商 KOEI
类型 SLG　　容量 12M＋256K

▲著名的“桶狭间合战”前夜

现在，由你扮演这个名叫木下藤吉郎的农夫，而你的最终目标却是统一日本，并爬到人臣的极限——关白的位置。能成功吗？希望似乎是渺茫的，但切记不要灰心，因为在真实的历史上，这个野心勃勃的藤吉郎最终达成了宿愿，还得到天皇赐姓“丰臣”——他正是大名鼎鼎的太阁丰臣秀吉！

本片为光荣突破传统的杰作。人物虽然 Q 版，音乐虽然较为轻松，却并不会减低史剧氛围对游戏者的压迫感。最初以弄臣形象出现的，被织田信长戏称为“猢狲”的秀吉，他传奇的一生本就充满了喜剧色彩。

控制手段共有三套：总的指令一直出现在屏幕右方，如机能、情报、移动目标等，可随时取用；城中的指令，基当秀吉来到城门前即会出现，包括评定、归宅、拜谒等，每条指令将会使你进入一个新的画面，并获得下达一些分支指令的机会。

秀吉走出城池后，即可在广大的日本地图上任意行走，当进入时（村庄、自由城市）后还可进入各房屋去和主人对话——简直就是一本 RPG 嘛。

此游戏的前半部分，即当主人公只是一个臣属的时候，基本属于育成型，要通过多次学艺和劳作来提高各方面能力和赚钱，还要每月一次通过家主的评定而接受任务，完成任务以提高信任度。

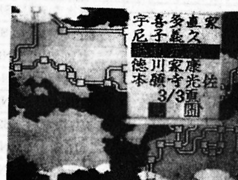
▲胜利前夕

后半部分即秀吉已成为一镇大名时，就基本属于完整的战略型 SLG 了。

游戏开始先选定主人公的类型，是能吏型、智将型、猛将型，还是武艺者？按照史实，手无缚鸡之力的秀吉当然该是能吏或者智将；如你偏要让他成为超过柴田、丹羽的猛将，当然也无不可。

进入游戏后，不要忘记每月一至五日间，必须回到织田信长身边，参加评定。只有这样才能接受任务，只有按时按质完成任务才能提高信任度，才能升官。

从足轻升到一城之主，即可更名为羽柴秀吉了。如信长派你带兵出战，你就可乘机反叛自主，不过这是很危险的。你不防等上几年，按历史的真实，信长最终被部下明智光秀所逼杀，此刻你扬起大旗讨伐光秀，就可名正言顺地夺取天下了。



▲在全国旅行

成为大名后，就该运用一系列战略活动统一日本了。提醒你，秀吉的合战能力并不高明，但他的战略运用和外交手段，却是全日本首屈一指的。

统一日本后，天皇将会任命你为关白，同时赐姓“丰臣”。你取得最后的胜利了，屏幕上打出秀吉临终前一首美妙的诗歌：

露と落土
露と消えにし
我が身かな
难波の事
梦のまた梦

▲体力不行就死定了

后记：

《SLG 综述》在筹划了半年后，终于和朋友们见面了。之所以如此“龟步”，首先是 SLG 不好界定。正如文中所写，连厂商也有把自己节日类型界定错误的。何况近两年 GAME 界大混战，一方面许多类型相互融合，另一方面某些类型又新独立出来（如 ADV 之对于 RPG）。什么才是完整意义上的 SLG？本文不过是一管之见，一家之言。

再者 SLG 如何分类。目前分歧很大。象台湾电玩杂志《电视游乐》推出过《SFC 春季 SLG 总检录》把 SLG 分为内政重视、剧情重视、箱庭、育成、即时处理、战斗重视和其它七种；《新游戏时代》在其《软体看板》栏目中，则干脆按两分法划分为战略和策略两大类。本文按五大类的划分，意欲使初涉 SLG 的朋友便于挑选自己喜欢的类型，是否上路，就要看读者老爷们的好恶了。

附录的《40 部 SLG 试评》，切莫当《TOP》来读。其中部分确为经典之作，并且同一系列的不同节目和同一节目的不同机型款式，我都尽量挑选最上乘的作品来评价。另外还有一部分，属于名声很响，却外强中干的节目，如《智圣鲜师》。片头没得说，内容却既繁琐又无聊，所以我给它打了最低分。除了知名度，其它评价值都为“？”的，是尚未出品或在港台已闹得沸沸扬扬但内地尚很少见（其实是我自己没见过）的节目，提醒朋友们要密切注意其动向。

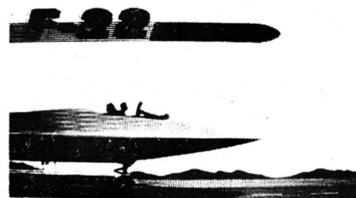
废话说完了。希望大家对论文能够相对比较满意。不要“FP 值很高嘛”，把它当花版秘技来看待哟。

评价包括：

1. 上手度，低→高—0→9
2. 操作性，差→佳—0→9
3. 难易度，难→易—0→9
4. 图　像，差→佳—0→9
5. 音　乐，差→佳—0→9
6. 知名度，低→高—0→9
7. 总　分，纯粹个人之见，望对者不要扔臭鸡蛋。

附录　40 部 SLG 试评

游戏名称	类型	机种	上手	操作	难易	图像	音乐	知名	总分
NAMCO 三国志——霸王的大陆	战略	FC	9	6	8	3	5	9	83
乱世群英	战略	MD	8	7	7	6	6	8	80
天下统——乱世的霸者	战略	MD	8	8	6	3	7	7	85
斩 Ⅲ	战略	SFC	7	7	7	8	8	6	82
三国志——天翔	战略	SFC	6	6	8	6	7	8	73
横山光辉三国志 Ⅱ	战略	SFC	7	8	8	7	8	6	79
美国恶梦	战略	PC	5	7	6	6	7	5	72
光荣·三国志 Ⅳ	战略	PC	7	7	7	8	7	9	81
信长之野望——武将风云录	战略	PC	7	7	7	7	7	8	80
沙丘 Ⅱ	战略	PC	6	6	6	7	6	8	76
三国演义 Ⅱ	战略	PC	?	?	?	?	?	8	?
中国	战略	PC	?	?	?	?	?	6	?
忍者武雷传说	战役	MD	8	8	7	7	8	9	83
太平记	战役	MD	7	7	7	6	7	9	84
超级大战略	战役	MD	6	7	6	6	6	9	79
梦幻模拟战 Ⅱ	战役	MD	7	8	6	8	6	8	82
银河英雄传说 Ⅱ SP	战役	SFC	7	7	7	8	7	6	78
超级机械人大战 EX	战役	SFC	7	7	6	7	7	6	80
树帝战记	战役	SFC	9	9	5	9	8	8	86
前线任务	战役	SFC	7	8	7	9	8	6	85
欧陆战线	战役	PC	7	7	6	7	8	7	77
巴顿	战役	PC	7	8	7	6	6	6	75
魔法世纪 Ⅱ	战役	PC	?	?	?	?	?	5	?
超时空要塞	战役	PC	?	?	?	?	?	6	?
大航空时代	管理	MD	6	6	7	6	6	5	69
七大文明	管理	SFC	6	6	6	7	8	7	79
超级经营者 Ⅱ	管理	SFC	7	7	6	6	7	6	74
巴士帝国	管理	PC	7	7	6	6	6	8	72
模拟农场	管理	PC	6	8	6	6	8	7	78
模拟城市 2000	管理	PC	6	7	6	6	6	7	73
A 列车 Ⅳ	管理	PC	?	?	?	?	?	6	?
超级本命	育成	SFC	7	7	6	7	6	5	74
冠军赛马 Ⅱ	育成	SFC	7	7	7	7	6	5	76
卒业 Ⅱ	育成	3DO	7	7	8	8	7	6	80
疯狂医院	育成	PC	8	7	8	7	6	8	82
智圣鲜师	育成	PC	6	7	7	6	7	7	65
美少女梦工场 Ⅱ	育成	PC	7	8	8	8	7	8	87
明星志愿	育成	PC	?	?	?	?	?	6	?
大航海时代 Ⅱ	其它	PC	7	7	7	9	8	8	87
太阁立志传	其它	PC	6	7	8	7	7	6	85



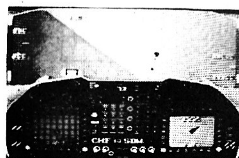
F—22 战斗机

文/时雨

机种 MD **厂商** EDWORD LEMER
类型 STG **容量** 8M

简 介

F22是美国空军装备的新一代战斗机，采用了一系列新技术，可以说是用高科技武装到了牙齿。大家也许对海湾战争记忆犹新，以美国为首的多国部队依靠强大的空中优势，在双方真正交火的不到两个月的时间内就取得了决定性的胜利，成功地扮演了一次“世界警察”的角色。因此，大家一定想尝试一下驾驶更为先进的F22战斗机去体验胜利的喜悦吧。那么，电子艺术公司(ELECTRONIC ARTS)为你提供了这样的机会。



▲这是三种视窗之一的主视窗

《F22战斗机》共分为军校(Cadet)、训练(Training)、实战(Combat)三种难度等级。你可以根据自己的水平进行选择。进入主菜单后，又分为三种类型的战斗：一、假想战场作战模式，共有四个战场可以选择。二、王牌飞行员挑战模式，你将受到分别来自四个国家的王牌飞行员的挑战。三、自编任务模式，在这里，你可以选择交战的国家、敌人的攻击波次数、以及敌人被攻击时武器装备的数量等。在游戏开始前，你最好先看看自己的武器装备表，并仔细阅读《F—22驾驶员手册》。

主 菜 单

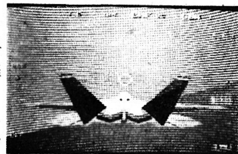
U.S.A	Campaign	美国战场
Korean	Campaign	朝鲜战场
Iraqi	Campaign	伊拉克战场
Russian	Campaiqn	俄罗斯战场
Ace's	Challenge	王牌飞行员挑战
Crente	Mission	自编任务模式
Enter	Passward	输入密码

武器装备介绍

名称 **性能及作用**

20mm Cannon：20mm机炮，每发炮弹重达半磅，射程3000英尺。

BGM—71，TOW—2：“陶”式线控反坦克导弹，安装了电视制导系统。



▲对于飞行需要熟练掌握

SIDEWINDER：“响尾蛇”热寻的导弹，射程5英里。

AIM—7E Sparrow：“麻雀”热寻的导弹，战斗部装药为“响尾蛇”导弹的两倍多，威力巨大，但一次只能发射一枚。

AGM—65 Mavericks：电视制导导弹，发射后可以“驾驶”着撞向目标。

AIM—120A Amraams：主动式雷达制导导弹，发射后就可以不用管了，这是我们最好的导弹。

HVR—1 Hyper—Velocity Rocket：高速火箭弹，相当于一枚重磅炮弹。

RR—170：箔条/火球抛射器，金属箔条可干扰雷达制导导弹，火球可以干扰红外线制导导弹。

An/ALQ—65 ASPJ：无线电自我保护干扰机

NV—144EC Warfare Decoy：电子战假目标，用它可以引开敌人的导弹。

F—22驾驶员手册

在标题画面按C键，就可以看到《F—22驾驶员手册》。其内容如下：

一、各键功能：

A：打开(涡轮发动机的)加力，增大速度。

B：发射/使用外挂武器。

C：航空机关炮开火。

START：更换外挂武器(在此状态下，可以看到右上角的密码。并且，再按A键就以进入设定视点及控制模式等功能的画面)。

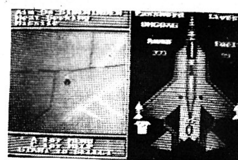
A+B：锁定现在/下一个目标(游戏设定中无“自动跟踪”时才有效)。

A+START：定时更换另一种外挂武器。

上+START：环视一周。

下+START：观察敌军。

C+B：游戏设定。



▲要注意武器装备的数量

忠告：

1. 寻找目标时要翻转直至雷达锁定框移到屏幕正上方。
2. 然后，拉起直至目标移动正中。
3. 当瞄准具变亮时开火。
4. 横向或纵向机动以避开敌人导弹的攻击。

初次玩这个游戏的人也许对座舱内的一些设备的作用水太了解，现补充如下：

1. 飞机座舱的左下方是雷达屏幕，右下方是被武器系统锁定目标的真实图像。
2. 座舱正中靠上的数字为机炮的炮弹数。靠下方的CHF旁边的数字为现存干扰物的数量。
3. 机窗左上方的数字是此时飞行员所承受的过载数，以g(重力加速度)为单位，当飞机俯冲时，由于惯性过载的作用，血液涌向头部，使飞行员眼球充血，此时屏幕会变红；同样的道理，当飞机以大仰角爬起时，血液流向腿部，飞行员脑部缺血，屏幕会变暗，甚至变黑。
4. 机窗左边的数字是速度，以节(1节=1.852公里/小时)为单位。右边的数字是高度，以英尺为单位。
5. 当你向上朝太阳飞去时，你的护目镜会变色，你看到的景物就都蒙上一层黄色。

游戏设定

进入游戏设定画面后，通过调节大小写或加标志“×”表示有效。按A一下有效，再按一下取消。

速 度：	极慢	慢	普通	快	极快
控 制：	极慢	慢	普通	快	极快
攻击力：	极低	低	普通	高	极高
防御力：	极低	低	普通	高	极高

飞机选项：

导弹无限；炮弹和干扰物无限；燃油无限；容易瞄准；自动跟踪目标；自动回避地面；无敌。

敌人选项：

敌人不会惊慌；敌人射击准确；敌人是优秀驾驶员。

游戏选项：

数字HUB；战斗不停顿；不起飞、着陆、加油。

攻略篇：

一、美国战场：

在这一关中，你将练习使用20mm机炮，“响尾蛇”导弹，“麻雀”导弹，“陶”式反坦克导弹，干扰箔条/火球抛射器等武器系统，而且，还要起飞、空中加油、着陆等基本飞行技术的训练。你的敌人数量较少，你将发现这是很容易通过的一关。

结束画面：军官俱乐部。

二、朝鲜战场：

这一关一开始是从舰空母舰上起飞，干掉两架执行侦察任务的MiG—27之后，你要去攻击敌人防守严密的司令部。然后，去营救一架我方侦察机，同时，将敌人的一个基地摧毁。……敌人又发动进攻了，去摧毁他们的装甲群。敌人士气低落，……去炸毁敌人的直升机基地。……非常不幸，KC—135加油机被敌人击落了，返航。……攻击敌人的预备队，然后加油、返航。

结束画面：一位端着枪的丛林战士。

三、伊拉克战场：

这一关一开始是一些零星的战斗，接着你要去为一架载有大人物的直升机护航，激烈的空战从此开始。你时而去攻击敌人舰队，时而去执行护航任务，时而又去为地面部队提供支援。最后的战斗终于结束了，着陆。

结束画面：泪流满面的萨达姆。

四、俄罗斯战场：

这一关一上来就要与成群的米格机进行殊死的空中格斗。接着是交替攻击地面和空中敌人。……在我军的打击下，敌人逃离战场，你的任务是进行追击并摧毁敌人赖以逃窜的机场。

结束画面：挥手致意的戈尔巴乔夫。

五、王牌飞行员的挑战：

向你挑战的来自四个不同国家的王牌飞行员每人都写了一封挑战书，措辞严厉并突出反映了不同意识形态的差异。第一回合为一对一的空战；第二回合为一对二的空战；第三回合是一对四的空战。去迎接挑战吧；看你的了！

结束画面：一面美国国旗。

六、自编任务模式：

左为减，右为增，按B键选外挂武器。

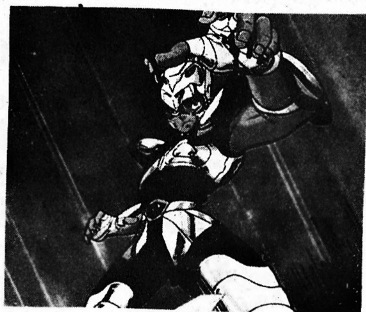
战场：美国、朝鲜、伊拉克、俄罗斯。

1 WAVES——敌人的攻击波次数；0 MiG21——空中防御战斗机；0 MiG—27——战斗/轰炸机；0 MiG—29——空中优势战斗机；3 MiG—24 武装直升机；0 ZSU—23——自行高射炮；5 Mobile target——机动目标；0 Fixed target——固定目标。

结束语

这部游戏有些独到的特点给人一种很强的现场感，比如：人语提示、宽广的视野、阳光护目镜及飞行员承受过载模拟系统。略感不足的是战场较少、基地指令只以文字给出，从而破坏了战斗的连续性。

责编：PINSER



圣斗士星矢Ⅱ

——黄金传说完结篇

文/李峰

机种 FC **厂商** BANDAI **类型** RPG **容量** 2M

出场人物介绍：

星矢：天马星座青铜圣斗士，女神的卫士，魔铃的弟子。绝技是天马流星拳，天马慧星拳。

紫龙：天龙星座青铜圣斗士，女神的卫士，庐山五老峰教师的弟子。绝技是庐山升龙霸。

冰河：白鸟星座青铜圣斗士，女神的卫士，宝瓶宫黄金圣斗士卡妙的弟子。绝技是钻石星尘拳、金钢火焰旋风拳。

瞬：处女座青铜圣斗士，女神的卫士。绝技是星云锁链，哑铃巨波。

一辉：凤凰星座青铜圣斗士，开始是女神的敌人，但在星矢他们友情的感化下，最终成为女神的卫士。一辉也是瞬的哥哥。绝技是凤翼天翔、凤凰幻魔拳。

指令简介：

＊标题画面上又两个指令。第一个是START，直接进入游戏。第二个是CONTINUE，是利用续关密码续关。

＊当与黄金战士对阵时有4个指令。左上角那个是攻击；右上角那个是交换出场人物，不过有的关不能够换人；左下角是与黄金圣斗士对话；右下角是观察，可以了解黄金战士的情况。

＊每个战士都有两个指标，COSMO是指小宇宙，LIFE是生命值，这两个数值任一个为零则游戏失败

游戏过程：

纱织小姐是雅典娜的化身，她保卫着全人类的和平。但是有一天，圣域被一股邪恶之气笼罩，慈和的教皇变得残忍、恶毒。为了弄清这一切，纱织和她的卫士们来到圣域，在圣域山脚下，纱织不幸被白银战士的幽灵箭射中心脏，箭一点点向纱织小姐的心脏深入。只有在十二小时内拿到教皇厅后雅典娜圣像旁的雅典娜盾，才能拯救纱织。为了纱织的生命，为了全人类的和平，星矢、紫龙他们向镇守在十二宫的黄金战士发起了挑战。

第一宫是白羊宫，守宫的是白羊座黄金战士穆先生。穆先生是星矢他们的朋友，他知道教皇是邪恶的。通过对话，穆先生会告诉你小宇宙最高境界，第七感小宇宙的奥秘，并且为星矢他们修补圣衣。

第二宫是金牛宫，守宫的是金牛座黄金战士巴尔迪，巴尔迪的绝技是牛角拳。通过对话，你将再次了解第七感小宇宙的奥秘。对于刚刚成长的圣斗士来说，巴尔迪是强大的。不过不要紧，当星矢失败后，魔铃会出现，补充星矢的COSMO和LIFE。

第三宫是双子宫，守宫的是一个双面的神秘的黄金战士。他的绝技是二次元空间，这一招会将你打入异次元空间，你只有走完这一段空间才能见到这个黄金战士。这一版如果用瞬的话，游戏失败后一辉会出现并为其补充体力。

第四宫是巨蟹宫，守宫的是迪斯马斯克，这是一个邪恶的圣斗士，明知教皇的邪恶的忠心于教皇。他的绝技是积尸气冥界波。如同双子宫那样，你必须去冥界的黄金比良坂走一次才能与迪斯马斯克战斗。这一关如果用紫龙，在游戏失败后，他的恋人春丽会出现并加其COSMO与LIFE。

第五宫是狮子宫，守宫的是埃欧里亚，他了解教皇的邪恶，但由于受教皇幻眠魔之拳的控制，丧失了理智。只有杀死一名青铜战士才能醒司。游戏中，如果你的出场人物全部失败，卡西欧士会出现，奋力保护星矢，用自己的死换来埃欧里亚的苏醒。星矢会继续战斗，战斗前先要用对话告诉埃欧里亚一切，这样才能打败他。

第六宫是处女宫，守宫的黄金战士是沙加。沙加是所黄金战士最接近神的一个。他的绝技是六道轮回和天舞宝轮。其威力强大无比。不过不要紧，即使游戏失败，一辉会出现进行战斗，不过战斗前会给沙加打入六道中轮回一番。

第七宫是天秤宫，入宫后，星矢他们惊奇地发现，守宫的竟是五老峰老师，他要紫龙从天秤宫圣衣中选一件兵器去解救被困在冰棺中的冰河。这一关只有用紫龙，并选择左下方的黄金剑才能过关。

第八宫是天蝎宫，守宫的是米罗，他的毒技是真红毒针。他是一个善良的圣斗士，只是受了教皇的欺骗，在战斗中与其交谈，他会给你加COSMO与LIFE。

第九宫是射手宫，里面空无一人，只有当年为保护雅典娜而牺牲的埃俄洛斯的遗言，鼓励少年圣斗士为女神而奋斗。

第十宫是山羊宫，守宫的是修罗。他是最忠于女神的圣斗士，其绝技是附于右掌上的圣剑。他是十二宫中最厉害的一个圣斗士。本关只能用紫龙，失败后五老峰老师会出现，引导紫龙领会新的绝技庐山升龙霸，并加其COSMO与LIFE。过此关紫龙退出战斗。

第十一宫是宝瓶宫，守宫的是冰河的师父卡妙。他的绝技是曙光女神之光与曙光女神之宽恕。战斗时先与卡妙交谈，他会告诉冰河绝对零度冻气的奥秘，冰河学到了曙光女神之光，不过冰河仍不是卡妙的对手。失败后，穆先生会出现，加给冰河COSMO与LIFE，并告诉他只有第七感小宇宙，才能打败卡妙。终于，冰河领悟了第七感的小宇宙，学会了曙光女神的宽恕。过此关后冰河退出战斗。

第十二宫是双鱼宫，守宫的是十二宫中最唯美的战士阿布罗狄。他的绝技是索命玫瑰，是这一关只能用瞬与其交战。在战斗中，瞬会领悟到气流锁链及星云风暴，最终打败阿布罗狄。战斗结束后，瞬退出战斗。

过了十二宫，星矢向教皇厅进军，在到达教皇厅前有一段玫瑰路要走，在这段路上星矢每时每刻都在损失LIFE及COSMO。在玫瑰路的尽头会遇见魔铃。她告诉星矢用拳法将毒玫瑰打散，然后星矢很容易到达教皇厅。

见到教皇后，教皇让星圣尽快去救纱织，为此星矢大惑不解，正当星矢进一步询问时，教皇的头发发生了变化，露出本来面目，原来他就是双子座黄金圣斗士，因而具有双重性格，于是星矢决战双子座黄金战士撒加。

最艰巨的战斗开始了。星矢根本不是教皇的对手，几个回合就失败了，这时一辉次前来助战。一辉一定要先用第二种拳法——凤凰幻魔拳，并与教皇交谈才能感化被邪恶控制的撒加。随战斗的继续，一辉也失败了，这时星矢再次站起，为拯救纱织而战斗。星矢先与撒加交谈。这时穆先生会出现，并加给星矢一千点SEVENSENSES。然后星矢再用交换人物的指令与各位伙伴一一交谈，伙伴们会鼓励星矢，与将自己的小宇宙全加给星矢，这时星矢又拥有了天马回旋碎击拳的绝技，并且在每次出拳前都能加足生命值及攻击力，通过不懈的战斗，星矢终于打败教皇，取得雅典娜盾，救回了纱织的生命。

＊附上的几条续关密码

双子宫：

しかああな　あああさゆはち　ぜぜくめめ

けくあがかひあ　あゆとあとてに

狮子宫：

しかうじや　おであいでおる　がぜくめの

づぼごたよぼて　ぞをじうとてけ

处女宫：

にばありあ　おりあがすぼひ

ががひめめ　べくめめまめくめ　ぢろせうとてち

山羊宫：

ゆりるさが　ありめびかぜが　めよがみぎ

やぜろずろばろ　はひをあとてよ

宝瓶宫：

すりつさい　ああああしめぜ　あめばめめ

よがみめめがあ　ずびかわとてよ

双鱼宫：

かありおい　わつああしがや　ああがめめ

かがまめめわめ　うじきかじとた

玫瑰路：

かありおい　ぼちむめぬぜべ　めめがああ

あぜあああばあ　つでのことぃし

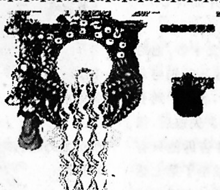
责任编辑：PINSER

日本GAME界面面观之(二)

街机房与街机迷

本刊驻日本特约记者　常春

在家玩游戏好比深山修炼，老僧入定。多一分悠闲，少几分嘈杂。去街厅则如参加比武大会，天下英雄汇集，其刺激、紧张、激烈则非在家可比。在家玩好比养兵千日，去街厅好象用兵一时。相信去过街厅的玩友都能体会到个中三味！



最近因街机新作层出不穷，自然是迫不急待地去杀上一番。不想热衷之余，却冷落了隔海的玩友同胞，真是罪过。日语里有这么一句熟语"喉から手が出う"，直译成中文是"从喉咙里伸出一只手来"，用来形容非常渴望得到手的这种感觉。想来每个玩友也都有过这种感觉。当然，也就能理解笔者当时忘我拚搏的心情了吧！不过要是真有人练成了"把手从喉咙里伸出来"的武功的话，大概铃木裕会在他的《V.R战士3》里换上一个"喉拳"张三之类的角色吧！哈……好了，言归正题。

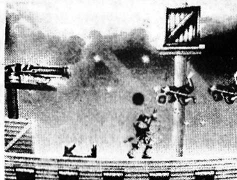
作为游戏大国的日本，它的街机业自然是非常发达。在日本，街机可以说是无处不在，超级市场内、餐厅里、公共浴室旁，大街小巷边几乎都能看见它的影子。街机房的营业时间大多从上午10点到深夜，也有24小时全天开放的。店内的布置则是因店主而异，有面向小孩的，也有只摆历年名作的，更多的还是综合型。为了在竞争中求得生存，那些不受好评的游戏被飞快地淘汰，而象《V.R战士》之类的爆门热作则全被长期保留，直到其下一集作品问世。但UFO Catch之类的抓物游戏却几乎是每店的必备兵器。

对于服务方面，店主们更是绞尽脑汁。在店内设置饮料和冰淇淋的自动售货机，让吼哑了嗓子的"グーマ"(日语中把街机迷称作"グーマ")能随时补充燃料。在每个机器旁都贴上该游戏的基本攻略法，使初玩者也不会觉得不知所措。更有店主用专用磁卡代替硬币(日本玩街机，一般都用一百日元面额的硬币，每次一百日元)，同样价钱下，用磁卡可以比硬币多玩几次，如1千日元的磁卡可以玩13次等等，真所谓花样层出不穷。某些大型店还定期地举办"格斗大会"，种类则限于眼下最热门的格斗游戏和赛车游戏。比赛那天"グーマ"们从各处闻风而来，其中有的是想一睹别人的得意必杀技，用来取长补短。有的则是一心夺魁，可以在朋友前骄傲，当然也有象笔者这样纯粹看热闹的。

提起日本的"グーマ"，应该说他们是世界上最幸运的人，而且他们的兴趣、爱好也在很大程度上左右着GAME的设计思想，在公司眼里"グーマ"就是公司的上帝。他们有自己的杂志，自己的协会。但是上帝也有朝圣的时候，对于"グーマ"来说每年一度的AMUSEMENT MACHINE SHOW就是他们的麦加圣地。在展览会上，各大公司会推出下一年度的最新主力节目，并且所有游戏都可以免费游玩。有这样诱人的"街机天国"，"グーマ"们自然从各地云集一堂。其中更有所谓的"超级グーマ"，他们打扮成自己心爱的游戏中主角的形象。如果你也在场的话，你可能会看到一幅几十名春丽在会场里晃悠的"天国奇景"。

怎么样，话说到这儿，是不是你也觉得手心发痒，有点羡慕起日本的"グーマ"了？不过想归想，可别把手伸错了地方喔！

＊グーマ的发音 geima



新游戏夜话

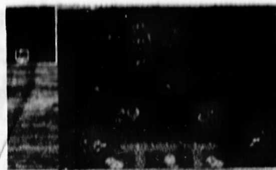
文/软体动物

PC－GAME大火併

自从PC－GAME的出现直至今日，无数的GAME制作公司为了吸引更多的玩家，不断的推陈出新，翻新花样，从而创造出各种类形的游戏，也产生了许多看起来象是一个模子刻出来的游戏。就象一场疯狂大赛车，难免相互碰撞。发生软件大火併。

《魔兽战争》VS《一线生机》

《沙丘魔堡Ⅱ》对于许多策略游戏迷们来说一定不陌生，它以新颖的作战、开发、发展形式获得了大家的好评。为了让《DUNE Ⅱ》迷们不会寂寞，Blizzard公司推出了被称为"沙丘上古篇"的《魔兽战争》(以下简称《魔》)。与此同时，台湾的宏申资讯也推出了宣传了半年的《一线生机》。究竟谁有资格成为《DⅡ》的继承人呢？我们先看一下基本要求。《魔》，386以上，4M内存，8MB硬盘，《一线生机》，386以上，4M内存，12MB硬盘，看来大家平手了。《魔》采用320×200的显示模式，战斗在人类与半兽人之间展开，游戏的方法与《DⅡ》类似，我想不必多说。《魔》比《DⅡ》有了几点进步。首先，《魔》支持了网络功能，同时也支持MODEM与DLINK，这样玩家就可以聚在一起互相抗衡了。第二，《DⅡ》中没有群体移动的功能，使玩家在操控大批部队时会手忙脚乱，在《魔》中，只要按住Alt键，然后用鼠标划个方框把要移动的单位框住即可。虽然只可容纳4个单位，但已然方便多了。(注：台湾许多评论文章说《魔》没有群体移动，我认为是错误的)第三，任务中加入了冒险成份，如给玩家一定数的部队，到迷宫般的山洞中救人等，使大家玩起来不会太闷。《一线生机》采用640×480的高解晰，也加入了大量SVGA的动画，但实在没有什么创新，除了故事内容与画面不同外，几乎是完全照抄。加上若有若无的Bug和蹩脚的语音，实在无法讨好玩家。以上两则游戏中的AI(人工智能)表现得都不太出色。不仅敌人时常出错，连自己的部队也经常犯傻。本人在玩《魔》时，常常想，我怎么制造出这么一群笨蛋来？看来《魔兽战争》VS《一线生机》胜负已定了。



《明星志愿》VS《明日之星》

自从《美少女梦工厂》简称《PM》博得玩家一致称赞后，养成游戏也渐渐大行其道。台湾许多公司仿效《PM》系列推出了自己的养成游戏。魔扬资讯与大宇资讯前一阵竟同时发行了各自的明星养成游戏。大宇推出了《明星志愿》内量8MB，286以上机即可。游戏内容是主角为帮助自己的梦中情人成为明星，而向公司老板申请开办演艺公司。老板同意了主角的想法，但要求主角在两年内获得演艺界三项大奖。游戏采用很怪的640×350的解析度。人物用的是比较正统的漫画手法，使明星们看起来颇具偶像气质。音乐与音效部分表现不错，必竟大宇是一家老公司吗。在游戏中玩家除了要给内定要培养的梦中情人按周计划课程，还要上街寻找新人(玩家可同时培养三人)、买一些增强属性的物品，以及与唱片公司，制片厂，电视台等联系明星的唱片或影片。有时明星们在周末还要参加一些综艺活动。众多的事件使玩家玩的时间不会闲着。魔扬资讯有些人可能很陌生，但想必《疯狂医院》《恐龙世纪》《高校魔影》大家都玩过的。《明日之星》需硬盘10MB左右，286以上机。美工方面这次可以说有了很大的进步。人物绘画风格仿照日本98系列，但是客观的说仿的并不很好。举个例子来说，我在玩98游戏时，有时会说："嗯，这个小姑娘画得不错，眼睛大大的。"可在玩《明日之星》时，有时会说："这个小姑娘看着有点捌扭，噢，是眼睛画得太大了。"说白了就是，只学到了98人物画的风格而没学到精髓。游戏内容是主角将被炒鱿鱼，经过再三请求，老板答应给一个机会一培养出一位超级明星，从而弥补公司的损失。本游戏与一般养成游戏不同的

是,行程安排是以天为单位,而每天又分上午,中午,晚上。行程计划也不是一周或一日排一次,可随时改变未进行的计划。这样不仅使玩家到比较自由,也提高了真实性。游戏中有不少场面也反映的港台演艺圈中一些阴暗的方面,真实度颇高。如果您比较痴迷养成游戏的话,这两款游戏会让您大呼过瘾的。

《真人快打Ⅱ》《金庸快打》

《风云天下》三国鼎立???

说是三国鼎立,实是说以丑的事物衬托美的事物使之更美比较符合实际。《真人快打Ⅱ》恐怕是PC—GAME史上最perfect的了。无论画面、音效,绝对一流。打斗游戏一向是PC GAME的一大弱点,但《MKⅡ》足以为PC—GAME的打斗游戏扳回一分。《MKⅡ》容量20MB,内存需4M,486—33以上机。尽管主机速度慢会影响游戏的流畅度,但现在用486玩游戏的人已经愈来愈多了,应该不会是问题。本人在一台16M内存的奔腾90上玩《MKⅡ》,动作十分顺畅。PC版的《MKⅡ》移植度十分高,可说是99%(100%是不可能的,差在哪本人也不清楚,但总是有的)。必杀技也包括了友谊之礼,还童术和打下深渊。许多玩SEGA和SFC的朋友看了也赞不绝口。缺点也是有的。一个人玩时,双手要控制共九个按键,两个人玩时四只手要控制十八个键。四手同时在一个不到两尺长的键盘上飞舞,会有非常拥挤的感觉。希望三代中能有改变。《金庸快打》,16MB硬盘,1M内存,386以上。《风云天下》,4MB硬盘,2M内存,386以上。这两个游戏真是说不出有什么优点。论画面,一个是画得有种脏兮兮的感觉,一个让人觉到是蹩脚的皮影戏,没有立体感。论语音,两个游戏中的喊叫语音平的象新闻联播,说得再难听点儿,就像傻瓜说梦话。论招式,《金》的招式一片混乱,几乎按不出来。《风》的招式出招简单,但华丽得让人感到滑稽。《金》竟然要求要628K的基本内存,看来只有使用QEMM了。大家可能知道,现在许多好游戏用到了DOS EXTENEDE技术,而达到了很好的效果。而DOS EXTENDED对基本内存几乎没有要求。可《金》对基本内存要求极为严格,这说明了什么呢。顺便告诉大家一个令人眩晕而沮丧的消息,《金庸快打》是智冠科技北京工作室制作的。

《中国》挑战《文明帝国》

《文明帝国》是一个有着较深内涵的高水准的策略游戏,尽管发行已有几年了,仍受到"文明"迷们的喜爱,最近又有《文明帝国—网络版》发行。世纪纵横是台湾的一家新的软体公司,为了让中国的"文明迷"玩上有中国特色的文明类游戏。制作开发了《中国》这一游戏。《中国》需硬盘26MB的空间,4M内存,VESA显示卡,刚一进入游戏,就给玩家一种吃惊的感觉:全部是640×480解析,256色的片头长达10分钟。而且美工相当出色,人物刻划极为传神。游戏正式开始后,发现本游戏的主语与基本方式与《文明》几乎一模一样,不过图形方面更漂亮了。部队的行动可以靠鼠标点在部队上产生的菜单来控制,部队还会发出"听令""得令"的语音,让玩家有种统治者的感觉。这么好的游戏,当然要好好玩一下了。可好好一玩,问题也就出来了。《中国》有许多不尽人意之处,使游戏略微失色了。第一,对手混乱。他国的帝王开始无非是黄帝、炎帝、蚩尤等。但不同国实力不同,君主的寿命也不同,更换君主在所难免。可电脑不知为何经常更换君主,以至产生的秦始皇与曹操与炎帝共存的奇特现象(历史模式也是这样的)。第二,《文明》中科技发展的未来是不可预知的,发展出一项科技后,可选择其它科技。但在《中国》中,科技发展的未来竟一目了然,甚至最后最先进的科技在最原始的阶段就能知道。原因在于作者在游戏中设计的"科技总表"这项功能。目的大概在于方便玩家了解自己已有的科技。但同时也把未知的科技也显示了出来,包括某项科技需某两项科技综合研究也显示了出来。这样玩家就会按表发展,失去了真实感。这个现象也在兵种,建筑物两项中体现了出来。第三,有BUG,大量严重BUG使人有时无法忍受。比如,自国的使节团进入他国时可盗取他国科技,但只要一盗取,那后果不是死机就是被踢回DOS。在游戏中莫名其妙的死机是很平常的事了。又如,在《中国》中,退出游戏有两法:按ESC或用鼠标按退出钮,在确认后就退出游戏了。但有一个BUG就是会很奇怪的出现问你是否退出的画面,令人不着边际。看来好游戏光有华丽的画面与音效是不够的,更重要的是合理的A1,友好的界面,以及没有BUG的程序。不过,《中国》还是一个非常值得一玩的游戏。

其他

角色策略游戏最近颇受大家欢迎。前不久精讯推出了《光明战史》,容量约8MB,内存无特殊要求。在画面方面,精讯大有提高,人物采用Q版造形,颇具亲和力。战斗画面让人一看就想到了《炎龙骑士团》,也想到了《光明与黑暗》,学得一模一样。AI方面表现的不太理想。不过有空玩玩也无妨。《同级生》是日本98系列中最经典的H—GAME了。什么叫H—GAME? H是日语"变态"一语英文译音的缩写,H—GAME也就是十八岁以下人仕止的游戏。今天讲的不是《同级生》系列第二部:《同级生2》有多么H(必竟GMAE集中营杂志是健康的),而是讲他的经典。《同级生2》,硬盘18M,需日文DOS。故事讲述作者在高中最后一个寒假中要找到自己所爱的人,整天上街寻觅的故事。640×480、16色的美工让人有种出神入化的感觉,甚至超越了256色,这也正是98游戏的过人之处。众多的人物及突发事件组织得有条不紊。游戏中有些事也反映了社会中的种种问题。抛开所有的H级画象,《同级生2》仍是个颇有内涵的经典游戏。

新闻

在3DO刚面市时,就听说它能与电脑联接,但认为那个接口卡的面市时间还是迢迢无期。但前不近新加坡CREATIVE公司推出了大家所期望的3DO BLASTER。由于大陆还没有这种产品,所有具体情况还不知道,但听说它只支持松下563B的光盘驱动器。看来又是笔不少的开销呀。《黑暗之蛊》是恐怖游戏的经典,CYBERDREAM公司将在95年底推出续集,故事仍接续一代情节,玩家们的夜晚又将变得阴森了。RPG经典《创世纪9》大概在96年底有望推出,目前没有任何有关游戏内容或画面的消息,只知道它必须在WINDOWS 95'下运行,好恐怖。看来WINDOWS取代DOS的大局以定了。据说现在不少人的机器里还没有装WINDOWS。如果不想被淘汰的话,赶紧装一套学一学吧。

投降声明

在一批激进电脑玩友声称若再歧视电脑游戏,他们将暴动并捣毁集中营的铁血威胁下,本杂志为维护游戏业的和平,除屈服投降外,别无它路可以选择。在本杂志的威胁诱迫下,软体动物亦屈服投降。自95年8月起,"PC游戏室"每期将增至16页。内容暂定如下:A. 新游戏夜话,仍由软体动物操刀,为近期电脑游戏的综述,包括发展动向,海外游戏排行榜,新游戏推荐等。B. 2—3个国内流行的优秀软件的详细攻略。C. 硬件介绍。D. 读者问题解答。E. 游戏秘技。

显而易见,要把PC游戏室办得丰富多彩,信息量大,知识面宽,实用性强并不是一件容易的事。即使"软体物动"是三头六臂的节肢动物也不行。故吁请广大玩友体恤本杂志和软体动物投降的苦衷,提出好建议,提供好稿件。把PC游戏室办成一个人见人爱的好栏目。来信请写明"PC游戏室收"即可。

另顺告电子游戏玩友,此次投降绝非割地赔款,丧权辱国。自95年8期开始,电子游戏部分仍保持64页不变。"PC游戏室"之16页为扩张版,庶可相安无事。事实上不少玩友都是电脑游戏的电子游戏的两栖动物。例如编辑部的特工黄、阿King、龙哥、老D软体动物,主持"三栖人"的XYM和WD……

此投降声明自8月14日上午九时正式生效。

最强的王者在向你挑战！为了"至尊"二字不择手段！请看

梦幻模拟战Ⅱ超级邪道攻略

类型SLG 机种MD 厂商NCS 容量16M 文/KING

NCS & 美赛亚的名作，MD最棒的正统派传说SLG——梦幻模拟战(兰古利莎)Ⅱ，你玩过了吗？什么，到头了？二十七关吗？哈哈，那你还差得远哪！这个节目一共有三十一个版面，而且四个隐藏STAGE难度绝对不是二十七关可以相比的！

另外，在玩此类SLG时是不是有过这样的遗憾：没法用提升后的等级去教训一下前几关的敌人，享受不到RPG中LV越练越高杀人越痛快的乐趣！而且有限的敌人根本不够让所有角色充分锻炼到最强状态……但是读完本篇攻略的究极秘技之后，你就能将这此不可能变为可能！还有，不必再为某些错过的道具而惋惜，也无须为转职而苦恼，隐藏的职业、隐藏的道具、隐藏的地图、隐藏的魔法…一切都能在本文中找到答案！

本文既然是邪道攻略，自然离不开种种秘技。因此我们就这样，介绍每个秘技时，顺带着说明一下它的作用。OK？那么，READY，GO—

MAP SELECT 版面选择

这是本攻略中最重要的秘技。要使用这个秘技，首先必须至少通过一关，存入档案中。之后进入LOAD画面，将光标指向进度1～4中的一个(CONTINUE不可)，然后输入左、右、START、C，这时上方会出现各版面的序号，用十家键选择一版后按C键决定，便会以你之前贮存进度时的水平在该版面开始游戏。比如你已到达二十五关，主角艾尔文攻击力达到65，防御力59，持有圣剑，把光标停在该进度档上选择第1关，艾尔文就会以65、59的超强数值开始冒险，且手持圣剑。以后剧情发展，新伙伴登场也会保持着二十五关时的数值，不过他们的宝物就不一定在身上啰。使用这种秘技的话，在第一版把利昂打倒也不成问题嘛。

使用这个秘技可以选择包括隐藏版面的全部31关。除最后一关(隐藏的？4关)之外，用25、26关的数值去攻打另几个隐藏版面也不是难事了。就这样一直锻炼，有足够信心后再去攻打"？4"关吧。当然有的朋友看了"？4"中敌人的数值后会觉得把主角们修炼到极限也不是对手。另急，接着往下看。

隐藏的SHOP

可以重新转职积累能力的ルーンストーン(魔导石)是一件极为有用的东西，所有版面中能取得的加起来也只得八块，而使魔法杀伤力达到极限的暗黑之杖在剧情中仅能得到一只。这些东西现在都已不是神器，只要金货足够，每一关都可以买到！这就是第二大秘技！在每关进入战斗前的"兵士配属"画面，输入A、B、A、B、上、下、左、右、START、B，听到效果音就表示成功。然后去商店，你会看到除了隐藏版面宝物外的所有武具、防具、饰品…！看到归看到，"兰古利莎"和"阿鲁萨特"这两把剑是不让你购买的，大概只是样品(HA、HA、HA！冗谈)。不过其他所有东西都能买，大量购入暗黑杖和使MP值翻翻的水晶玉吧！也许你有兴趣试试一个全员都属于魔法使类型，用强力魔法决胜的队伍？

隐藏版面、隐藏通路大公开

用选版秘技，当然就无须知道怎样进入隐藏版面，不过对于有着认真严肃精神和追求完美主义的朋友们，还是有必要把这些要点一并奉送的。因为笔者一向非常尊敬那些不靠秘技也不靠程序修改，凭着真本事爆机的玩家。

隐藏版面？1：筋肉之神殿

方法：在十二话"圣地利迪鲁"将敌人全灭之前，让主角移动到地图左上角横四纵六的位置(座标4、6，以下表示方法相同)。会出现"筋肉神殿的入口发现"的表示文字，通过12关后就可以进入这个神秘的地方。

"筋肉之神殿"，听我字就让人摸不着头脑，里面的对手那架势，那表情更是给人诡异无比的感觉。该怎么介绍呢？对了，资深一些的玩友该知道美塞亚的另一名作"超兄贵"吧？那是以追求"筋肉美"的男子为主角的游戏，非常搞笑。这些怪异的男子如今成了交战的敌手，真令人头痛，不过认真点打败他们吧，会有很棒的奖励哟！至于这个奖励后文再提。

隐藏版面？2：迪利斯的激战

方法：在十九话中让主角移动到右上角座标(46、1)的地方。

移动到右上角可够费劲的，但要追求完美就不会怕，对吗？进入战斗会同样烦人：场地极为宽阔，且全是水面。多用强力魔法和突击主将去解决对方吧！

隐藏版面？3：魔龙之巢

方法：在二十二话中让主角移至(20、6)的位置后，再走到(1、5)的座标上。

充满了谜团的魔女，她本身似乎并不很强，且试一试你的部队与妖魔作战的能力吧！

隐藏版面？4：死之殿堂

方法：一次性完成之前二十六话的内容包括另外三个隐藏版面(中间不能使用跳版或选版)，且全部伙伴角色的败北回数为0。

光听条件就够可怕了，里面的对手更加可怕！巴恩哈特、普塞尔均手持魔剑；四大罕团长也各有优秀装备在身；而且所有人的数值均在依克贝尔多的魔法作用下高得令你目瞪口呆，且除了艾尔文、海恩，其它伙伴都成了NPC；如果说真的凭着仅将各版面过一次的水平去战斗，简直有点自杀的嫌疑。那该怎么办呢？如果你真想用剧情而非选版进入这关，恐怕只有用魔导石将所有人数值锻炼到九十点左右，然后选版回到第一话从头玩。只不知多少人有此时间和耐性，若只为完美结局，不如觉得自己强度差不多时直接选到这一版算了。

召唤使和特殊召唤魔兽

在"兰古利莎Ⅱ"中有超级召唤魔兽?！是的，而且有好几只，当然也是要满足一定条件才会登场的。

条件1：有角色转职成为召唤使(サモナー)，这是一个隐藏职业，海恩、捷西卡、莉亚娜 & 拉娜姐妹都有机会成为召唤使。关于细节请参看后文的职业介绍及转职表。

条件2：召唤使要佩带与魔兽有关的饰品或装备(每种魔兽对应不同的装备)，如下：(多数隐藏在地图某些位置)

铁アレイ：在隐藏版面？1购入。

オーデインのたて：在第22话入手。

アウローラ：在第19话入手。

天使の羽：在第4话入手。

グレイプニール：在第16话入手。

ギヤラルーホルン：在第19话入手。

至于地图上的地点，有兴趣的朋友不妨自己找找看，事实上由于召唤使只能装备其中一种所以找齐它们并没有太大意义。其中最有效的也就是"筋肉之神殿"的"铁アレイ"，可以召唤"兄贵"。这就是筋肉之神殿突破后的好处。

条件3：召唤使及其召唤魔法要达到一定LV，MP达到该魔兽所需点数。

"兄贵"的召唤可以看作专为选版的秘技所设，因为正常游戏到达十二话时，海恩都很难成为召唤使，刚加入的捷西卡更不用说了。

关于转职和究极职业

GAME中有的人是以较高职段出现的，如基斯登场时已转职成为鹰骑士ホークナイト；除去这些情况，每位角色最少可以转职三次，但若转职正确，所有人都能转职第四次，进入各自的究极职段。在全部的42种职业中究极职业共有9种，关于转职路线就不赘述了，请参看转职表。这里主要给大家分析一下每个人最理想的职业及转职路线，供朋友们参考。另外，究极职段达到LV10时，若使用魔导石可以从最低的职段重新练起。而LV10时获得的经验值是可以积累起来的，所以当究极职段LV10的经验值最大时，积累一段时间再转职可以一下获得较高的职段(因结界面积，指挥修正在转回低职段会下降，所以此法十分重要)。

艾尔文エルウイン

故事主角的艾尔文拥有他特定的究极职业ヒーロー(英雄)，不必说这会是多数人的首选吧。他另一项究极职业是ロイヤルナイト(皇家骑士)，作为骑士在建筑物中移动力会较低，要慎重考虑。另有一个职业虽非最高职段也是艾尔文特有的：キンク(王者)，很吸引人的名字，与巴恩哈特的职业"皇帝"有所不同。

莉亚娜リアナ & 拉娜ラーナ

这对孪生姐妹的专利职业是エージエント(大神官)，能使用空间魔法，可别在转职中弄错了。另两项隐藏职业ザーウェラー(大魔导士)和サモナー(召唤使)也能学会很强的法术，因此可以让一位去做大神官，另一位随意安排。

海恩ヘイン

前面已经说了，他是召唤使的最佳人选，因此サモナ一就是他的究极职业了。他也有机会成为ザーウェラー(大魔导士)。都无所谓，总之要让他成为魔法领域最强的人。

捷莉シェリー

捷莉也有自己的特殊职业プリンセス(公主)，另外一项前作中那姆的究极职业レンジヤー她也有机会获得(但不是最终职业)，然后转职成ハイマスター(大统帅)的究极职业。也可以转职成ドラゴンマスター(龙骑统帅)。

斯柯特スコツト

只有一项究极职业ロイヤルナイト(皇家骑士)，也没有其它特殊职业，当然是不用选择啦。

基斯キース

若不想为他费脑筋就可以一直选择中间项来转职，鹰骑士→龙骑士→龙骑士官→龙骑统帅。一直在天空飞

翔着，而且他也只有ドラゴンマスター这一项究极职业。

阿伦アーロン

也是只有一种选择，不用说自是ハイマスター(大统帅)。

利斯塔レスター

祖先迪拉·卡恩斯曾在伊鲁萨克与雷顿两代国王手下做过海将军，所以他特有的究极职业是サーペンマスター(海骑统帅)。在捷西卡门下学习魔法，因而若重新转职一周，拥有向另一项究极职业ザーウぇらー(大魔导士)发展的机会，不过既危险又不实用，所以利斯塔也可以看作只有一项究极职业。

捷西卡ジェシカ

各职段及职业的配置与海恩很接近，也有サモナー(如唤使)及大魔导士两种究极职业。不过无论从情节还是魔法的用途，她都适合转成ザーウェラー，继承前生的设定。

至于中间环节的那些职业，转职时一定要充分考虑，主要得注意：1. 攻防力上升的数值；2. MP 增加的数值，3. 指挥修正值，4. 有无新的强力兵种，5. 有无新的强力魔法。

说到魔法，虽然字数所限已经没有把魔法列表的空间，仍有必要把一些关键的魔法及拥有它的职业列出来。

アースクェイク地震：威力最大的攻击魔法，在究极职段的九种职业中，海骑统帅、大魔导士、大统帅可以修得。

メテオ次元(轰炸)：究极职业中召唤使、大魔导士、大神官都可以使用。

テルポート空间：大神官特有的瞬间移动究极魔法。

召唤：召唤使的特权。

其余在普通职段中很常见的法术如攻击策的サンダー雷电(部队攻击)、ファイヤーボール(区域攻击)、ヒーレ2(区域回复2)、フォースヒール2(部队回复2)，还有辅助系的アタック(部队攻击力提升)、プロテクション(部队防御力提升)等等，在转职时都要注意。…其实哪个魔法都很有用，关键是掌握时机。好啦，就这么着吧，若有充分空闲的朋友不妨去试一试上面所介绍的邪道攻略，你会再次为这个节目入迷的。

责任编辑：半熟

附录：全部角色转职流程一览表(△为最初登场时职业)

艾尔文

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ファイター(△剑士)	ロード(士官)	ビショップ(主教)	セイント(圣使)	ヒー(英雄)
	ナイト(骑士)	ハイロード(士官长)	キング(王者)	ロイヤルナイト(皇家骑士)
	シャーマン(魔法师)	ハイランター(骑士长)	ソードマスター(剑士统帅)	
		マジックナイト(魔法骑士)	ナイトマスター(骑士统帅)	
		メイジ(术士)	グランナイト(强袭骑士)	
			シルバーナイト(银骑士)	
			アークメイジ(魔术师)	

莉亚娜&拉娜

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
クレリック(△巫女)	シャーマン(魔法师)	メイジ(术士)	アークメイジ(魔术师)	サモナー(召唤使)
	ヒーラー(修士)	マジックナイト(魔法骑士)	シルバーナイト(银骑士)	エージェント(大神官)
	ロード(士官)	プリースト(司祭)	パラティン(圣骑士)	ザーウェラー(大魔导士)
		ビショップ(主教)	ハイプリースト(大司祭)	サモナー(召唤使)
		ハイロード(士官长)	ウィザード(巫术使)	
			セージ(神官)	
			セイント(圣使)	

海恩

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ウォーロック(△魔法使)	シャーマン(魔法师)	プリースト(司祭)	ハイプリースト(大司祭)	サモナー(召唤使)
	ソーサラー(魔导师)	ビショップ(主教)	セイント(圣使)	ザーウェラー(大魔导士)
	ロード(士官)	メイジ(术士)	ウィザード(巫术使)	
		マジョックナイト(魔法骑士)	アークメイジ(魔术师)	
		ハイロード(士官长)	セージ(神官)	
			パラティン(圣骑士)	
			ツードマスター(剑士统帅)	

捷莉

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ファイター(△剑士)	ロード(士官)	ハイロード(士官长)	セイント(圣使)	ハイマスター(大统帅)
	ホークナイト(飞鹰骑士)	ユニコーンナイト(圣兽骑士)	レンジャー(军团长)	ドラゴンマスター(龙骑统帅)
	シヤーマン(魔法师)	ドラゴンナイト(龙骑士)	パラテイン(圣骑士)	プリンセス(公主)
		ビショップ(主教)	ドラゴンロード(龙骑将)	
		メイジ(术士)	シルバーナイト(银骑士)	
			ウィザード(巫术使)	
			アークメイジ(魔术师)	

阿伦

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ファイター(△剑士)	ロード(士官)	ビショップ(主教)	ハイプリースト(大司祭)	ハイマスター(大统帅)
	ナイト(骑士)	ハイロード(士官长)	セイント(圣使)	
	シヤーマン(魔法师)	ハイランター(骑士长)	ソードマスター(剑士统帅)	
		マジックナイト(魔法骑士)	パラテイン(圣骑士)	
		メイジ(术士)	ナイトマスター(骑士统帅)	
			グランナイト(强袭骑士)	
			アークメイジ(魔术师)	

斯柯特

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ファイター(△剑士)	ホークナイト(飞鹰骑士)	ドラゴンナイト(龙骑士)	ドラゴンロード(龙骑将)	ロイヤルナイト(皇家骑士)
	ナイト(骑士)	マジックナイト(魔法骑士)	シルバーナイト(银骑士)	
	ロード(士官)	ハイランダー(骑士长)	グランナイト(强袭骑士)	
		プリースト(司祭)	ナイトマスター(骑士统帅)	
		ハイロード(士官长)	パラテイン(圣骑士)	
			セージ(神官)	
			セイント(圣使)	

利斯塔

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ファイター(剑士)	ナイト(骑士)	ハイランター(骑士长)	ナイトマスター(骑士统帅)	ザーウェラー(大魔导士)
	クロコナイト(△鳄龙骑士)	マジックナイト(魔法骑士)	グランナイト(强袭骑士)	
	シヤーマン(魔法师)	サーペンナイト(海龙骑士)	シルバーナイト(银骑士)	
		ビショップ(主教)	サーペンロード(海骑将)	
		メイジ(术士)	パラティン(圣骑士)	
			ウィザード(巫术使)	
			アークメイジ(魔术师)	

基斯

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ファイター(剑士)	ロード(士官)	ハイロード(士官长)	セイント(圣使)	ドラゴンマスター(龙骑统帅)
	ホークナイト(△飞鹰骑士)	マジックナイト(魔法骑士)	ソードマスター(剑士统帅)	
	ヒーラー(修士)	ドラゴンナイト(龙骑士)	パラティン(圣骑士)	
		ビジョップ(主教)	ドラゴンロード(龙骑将)	
		プリースト(司祭)	シルバーナイト(银骑士)	
			ウィザード(巫术使)	
			ハイプリースト(大司祭)	

捷西卡

初始职业	第一阶	第二阶	第三阶	究极职业
ウォーロック(魔法使)	ヒーラー(修士)	プリースト(司祭)	ハイプリースト(大司祭)	ザーウェラー(大魔导士)
	ソーサラー(△魔导师)	ビショップ(主教)	セイント(圣使)	サモナ(召唤使)
	ロード(士官)	メイジ(术士)	ウィザード(巫术使)	
		マジックナイト(魔法骑士)	アークメイジ(魔术师)	
		ハイロード(士官长)	セージ(神官)	
			パラティン(圣骑士)	
			ソードマスター(剑士统帅)	

重要更正

本刊今年第5期、6期中有错误如下，请读者原谅！

① 目录页中《斗士历史》应归为"天堂任鸟飞"中。

② 第7页"CONTINUE"误登为"CONTNUE"。

③ 第5页"CAPCOM"误登为"CAPCOMP"。

④ 第29页中的"勇者斗恶龙Ⅱ"应为"最终幻想Ⅱ"。

⑤ 第6期55页中的"DAYTONA"误登为"DYTONA"。

次世代？次世代！

文/索冰

夏季到了，天气一天天变热，而次世代机的战火也在升温。32位节目不断登场，但这些软体总的质量…可以说多数并非特别理想，大体上给人这样的感觉：为了向用户展示主机的强大性能，推出了许多以"3D"、"VR"、"超立体""超真实"为宣传噱头的作品，但玩家需要的并不仅仅是这些，而是易上手，游戏性强的GAME，必竟玩的是游戏，不是在看电影或看木偶片。当然，理论归理论，次世代机上让人热血沸腾的佳作还是相当多的，本文就将对各机种诞生以来的佳作进行一下回顾，并介绍一些它们的新作品！

软体介绍之前，先用一点篇幅谈谈现在的战局：在游戏天国的日本，评价最高，销量最大的当然是SONY的PLAY STATION与SEGA SATURN规格主机，NEO·GEO－CD（不是32位主机，但有着32位水准）居其次，再往下是以松下FZ为主的3DO规格主机，NEC的PC－FX忝陪末席。基本上与它们的实力成正比吧。但在香港及大陆情形截然相反：3DO规格主机销量最大，NEO·GEO－CD其次，再往下才是PS和SS，而PC－FX垫底的地位没有变化。当然，这里面有各种原因，主要的两条：一、3DO历史最长，节目最多，且有许多较之"VR"更为大众化的软体，NEO·GEO－CD也全部是大热门的街机作品，当然受人拥护；二、极重要的一点，是目前3DO和NGO的光碟盗版现象最为严重，也因此主机才卖得那么好，不然全是六七百元一张的原版CD，每月推出十余款，在国内玩家中几个人有能力大量购买?！算了，就说到这儿，让日本人看见要"バカ！死啦死啦地"了。还是让我们离开这类话题，去看看各机种那些令人兴奋的GAME吧。

3DO

以软体数量最多，用户范围最广而取胜。若说回顾，自然历史最长也最有的可写。

对战ACT类以侍魂街霸为首不必多讲；另有一款在美国曾红极一时的真人映像对战节目"战士之路"（WAY OF THE WARRIR），美版节目的操作性，好不好因你习惯及喜欢的类型而定。总之画面、气氛与街机版完全一样；卡通题材的对战节目是"幽白"及"美少女战士"。幽白的动画很多也很漂亮，但对战似乎不够"专业"，虽然也有双焦系统、灵力系统及超必杀技……。而美少女战士可以说做得相当正规，战斗画面及超必杀技都像那么回事。四月底发售的"RISE OF ROBOT"从电脑移植而来，CG中人物的造型和质感很出色，不过操作性一塌糊涂，搞不懂为什么各机种都要出这个节目。

普通过版的ACT类也就是"足球小子"及"时空之门"等几个屈指可数的经典老节目。新作中值得一题的是"GEX"，主角雅莫利是一只小恐龙，动作生动细致，背景也很舒服。

SLG自然要提到"信长野望"及"三国IV"这两个名作。在CD的大容量支持下均加入了气势恢宏的音乐欣赏模式和历史名人图鉴，可以用姓名发言或任何数值索引来快速查出你所要找的人物资料，是了解历史的好机会。新作中绝对不可错过"绀碧的舰队"，这是个根据荒卷义雄同名漫画小说改编的狂想超级战略游戏，加入了大量动画和三维CG，而且是正统派的SLG类型，扮演转世的山本五十六，指挥超现代化的舰队去制霸世界吧！

AVG，冒险类因为与3D场景有关，所以出了很多名作："Alone in Dark"、"MYST"、"D之食卓（二枚组）"均系精品。而5月发售一套四枚组CD的大作"遇难船的异形"，充满恐怖感和紧张感且有着大量影片，更是不容错

过！另外"小叮咚友情传说"也是极棒的作品。

STG射击也是3DO的特色之一，不过全是3D视角，一个卷轴的都没有。"星空之刀""隐形战机SHOCK WAVE（二枚组）"均已成为经典，今年春上市的"诺瓦风暴"与电脑版画面、操作性毫无二致，这个在PC版评价极高的STG在家用机上究竟是什么水准呢？自己试试吧。

RAC赛车类好象也就是以华丽迫近的画面而抢眼的"名车大赛"及充满着拳打脚踢，暴力和速度刺激性满点的"ROAD RASH"值得一提。SPG体育类吗，"J联盟"、"FIFA世界杯"都是作为32位节目不过不失的作品。TAB桌上类的"上海·万里长城"、"美少女雀士"都有很棒的画面效果。

有一个十分特别的3DO节目要提一下，这就是香港制作的"英雄"，可以选择英语或粤语，二枚组CD形式，战斗方式也很特别，在日本曾经引起哄动呢！

NEO·GEO

相对而言类型较单一，软件数量也少，不过SNK制作的GAME个个都是热门精品。

ACT类，四大招牌对战名作已是家喻户晓，其中最新的饿狼3是绝对的必玩之作。同期的新作还有SONSOFT的"金属战士"及TECHNOS的"双截龙"，另外定于6月发售的"风云默示录"也是又一款异军突起的新鲜对战节目，世界英雄JET之后的新作"PERFECT"也将在六七月间推出。此外还有几款如雷贯耳的节目："真说侍魂·武士道烈传"、"95格斗之王"都在策划中，不过连图片也没见到，更不知何日面世。

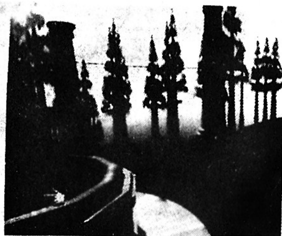
STG说到射击类就少不了"四国战机"，VIDEO SYSTEM的"音速之翼3"定于6月间面世。SNK著名的足球节目"得点王3代"也将在那时登场。

在NEO·GEO最近出现了一款名为"问答竞技王"的节目，可以2人对战，方式十分特别，新鲜而有趣。只有那些通晓SNK对战节目的人才有希望通过，比如会出现这样的题："龙击拳（罗伯特）＋碎破（百合）一升龙弹（安迪）弱级输入四回"，这就要你同时精通"龙虎"与"饿狼"的出招。当然也有关于天文学、物理学的题目。对战时除了三个节目的六位代表良、罗伯特、特瑞、舞、霸王丸、娜可露露之外，还有四位BOSS级人物供选：坂崎卓间、吉斯、克劳撒及天草，当抢答或答对时就可以使用必杀技攻击对手。

SEGA SATURN

SATURN以VR FIGHTER一炮打响，此后佳作不断涌现，不过确定发售时间的节目一直不多。

ACT类的新作中最受瞩目当属"时钟武士"及"新·忍传"。它的发售时间一再延后直至95年6月打止，可见SEGA在制作上下的功夫。对战类近期有改自卡通漫画的"制服传说"，年终之前有两个值得期待的究极精品



是CAPCOM的“X－MEN”另一个就是“VR战士2”。

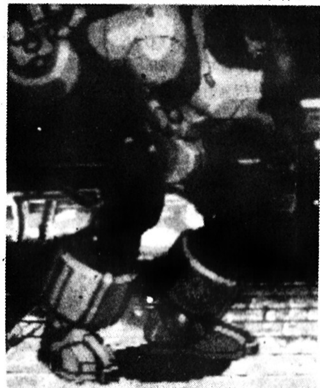
SLG方面继“GOTHA”及“三国Ⅳ”之后暂时未有惊人之作，不过年底之前预定发售信长野望系列的最新作“天翔记”，令人怀念的“大战略”也将在SATURN出现了，不过时间未定。

RPG类首推高田裕三原作的BLUE SEED“碧奇魂”，7月间将有“魔法骑士利亚斯”及“真女神转生”发售。

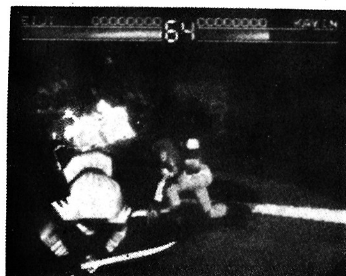
STG方面，3D STG以“翼龙”为代表，是一部体现SATURN机能的作品。正统STG当然是“极上Q版沙罗曼蛇”啦。其他类型的“SLDE POCKET(花式撞球)2”、“泡泡方块2”，“4D超级拳赛”都是不错的节目。

PCAY STATION

PS与SS很多软体都是同时发售，显示着它与SATURN势均力敌？当然它也有很多特有的软体。



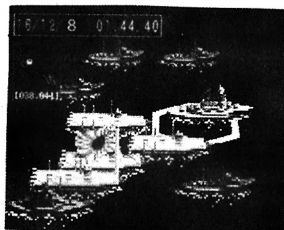
ACT方面“斗神传”及“铁拳”已为PS赢得了较高声誉，但正统对战GAME还是少不了，“恶魔战士”、“X－MEN”、“豪血寺一族2”都在蕴酿之中。另外PS要发售“龙珠Z超武斗传”，对迷友而言是个大喜讯。



RPG方面PS是相当出色的，“3×3 EYES”原作原名登场，KONAMI的“幻想水浒传”，SONY的“战斗之路”，ASMIK的“宝魔猎人莱姆”全都是优秀的节目，而有名的“RPG工具”在SFC之后，也将于PS发售。

SLG：“机动战士GUNDAM”于6月发售，STG：在“雷电”、“飞鹰”之后，可期待的也就是“MACROSS超时空要塞”，不过至少得年底见了。

PC－FX



FX可写的东西更少得可怜，反正也不是主流机种了。

FX继承了PC－E的一贯风格最大的特点就是强大的动画再生能力。如S.ACT的“爆裂格斗”、“FX战士”受到欢迎均受惠于动感的CG及动画。最重头的新作当属“绀碧的舰队”。除此之外的名作“银河美少女传说”、“龙骑士外传”、“美少女梦工厂2”竟然都有PC－SCD版却没宣布在FX推出，好象NEC仍将重点放在PC－E上面?! 不过总算久负盛名的“天外魔境Ⅱ”定于96年春在FX推出，否则FX真没什么可期待的了。

VR BOY

前面没有提起，但写至此处不能不提到任天堂目镜式32位主机VIRTUAL BOY。这匹黑马定于七月登场，现已有大量优秀作品向各界公开。画面相当精致漂亮，而且立体映像的层次感和纵深感令人如亲 (下转第20页)

三国游戏纵横谈(十)

鸟枪换炮

——《吞食天地》一代到二代的变化

文/边晓春

自从编辑部的“小编”们把“老边”我封为《吞食天地Ⅱ》的“排雷专家”后，陆续收到不少朋友的来信。有关《吞食天地Ⅱ》的“地雷”均被排除，但《吞食天地》一代的“地雷”却一直逍遥。为此，特意借来一盘《吞食天地》一代，费了九牛二虎之力才打穿，却也生出一些感受。

最突出的感受就是太累。细想起来，这“累”其实是“费劲”和“没劲”的综合感觉。

先说费劲，仅举一例，孔明率军消灭孙权后北伐中原，要攻克四座城池、八道关卡，穿过两个迷宫山洞，最后对司马父子的两仗还是连续战斗，可谓身经百战。但是，其间竟然没有一处记录所！要想留记录，只能用计撤回刘备所在之城。一次，我忘记留出智谋点，又实在不甘心关机丢掉进度，就只好拼杀至全军覆没，才得以保存记录。在争战过程中，最可怕的是那些智将，如司马懿、郭嘉等人。他们不仅常用“暗杀计”立斩我方大将、用“完复计”使自己的部队从数百人猛增至三万多人，而且似乎有永远用不完的智谋点。要闯关，就不应惜力。但若每每在死里逃生之后又遇虎狼之敌、于弹尽粮绝之际困于雄关之下，心里的困顿、绝望、无奈甚至委屈都转化成一句“何苦来呢”的时候，也就很难喜爱这个节目了。

若只是费劲也就罢了。如果剧情跌拓起伏、扣人心弦，也许还能提起精神。但整部游戏的情节安排比较平直、线索简单。表面看来，刘备军横扫天下、遍打各路诸侯，但打来打去，却都是同一模式。其间安排了几处难点，也不很合理，如孔明败于司马懿的落雷计，竟要专程赶赴长沙求救于关索。战斗时的取胜手段也不多，走在路上时为保留智谋点又不敢用计，或总攻一拥而上、或撤退溜之却也。这样的仗打到后来就很没劲了。

其实，如果没玩过《吞食天地Ⅱ》，也可能就没有这些牢骚了，或者反过来说，大概是《吞食天地》一代出来后玩家们提出了一些批评，才有了二代的许多改进。

《吞食天地Ⅱ》重新安排了故事情节。从刘备伐袁术开始，到入川克刘璋，基本上遵循了《三国演义》原著的故事线索。其间，又围绕原著的故事增加了许多难点，如借东风的秘法书、马腾秘藏的血诏书等，一代中的难点仅保留了落雷计等少数几个。迷宫的种类也增加了山路、山谷、水路、暗道等多种，在故事中交替出现，游戏者就不会感到乏味了。几个大关的连接手法也有更新，用渡船搭载刘备军来往于几个主要战场，显然自然流畅。

《吞食天地Ⅱ》的参数设置有了很大改进。敌我双方的人数变化、行进中遭遇敌军的次数、战斗中双方的兵力损耗、敌将使用的计谋，等等，都做了精心调整。其总体效果，是使游戏者感到难易适度，即使在最困难的时候也仍有办法扭转危局而不至丧失信心。为此，《吞食天地Ⅱ》增加了记录所的数量，增设了训练所，增加了智复丹、野营帐等实物，相对增加了恢复类宝物的效能，等等。

《吞食天地Ⅱ》的另一大变化是改进了战法。增设了阵形规则，丰富了我军的计谋。这就使游戏者可以随意选择多种战法。例如，面对兵力很多但智谋点低的敌将，可用疑心计或离间计将其封住，先集中兵力攻击敌之智将；列鱼鳞阵以降低中计可能；列白马阵以争取尽早出手攻击；使用八卦阵夺取最后的胜利。在一代中，刘备军的兵力与敌兵大体相当，给游戏者的感觉还是很难；到了二代，刘备军的兵力经常处于少数，游戏者反而不觉得多难，就是因为战法有了改进，给了游戏者以开动脑筋智取强敌的机会，且使游戏者从中获得很大的心理满足。

另外，还有些小的改进，如增加兵器种类、改变携带宝物的计数方法、增设物品存取处等等，也都有效地改善了游戏感觉。

在未接触《吞食天地》一代之前，我曾撰文盛赞二代。当时很佩服游戏设计者的艺术天才。但在玩过一代之后回过头来，清楚地看到日本艺术家设计游戏的进步足迹之后，似乎可以感觉到他们的艰辛、他们对艺术的不懈追求和他们的大刀阔斧地推陈出新的魄力。我们的明天，应当也是这样。

责编：PINSER

形象的真实与动作的真实

——动作游戏的真实性

特约撰稿人：叶伟

在世嘉的"VR 战士"诞生之前，可以说，没有一个动作游戏是真实的。

从《街头霸王》、《真人快打》到《真·侍魂》、《94'格斗之王》，尽管这些经典的动作游戏有着无穷的魅力，但都绝不真实。这不仅仅表现在那些不可思议的"必杀技"、"超必杀技"上，更表现在人物动作的僵硬和不连贯上。这些游戏曾经是一个时代的象征，但这个时代正在被具有真实效果的动作游戏所取代。

93 年底《VR 战士》推出之后，采用多边形技术制作"真实动作游戏"渐渐成为一种时尚。由于制作公司的技术水平不尽相同，制成品也是良莠并存，能够脱颖而出、成为代表的，大概唯有 SEGA 的《VR 战士》系列、NAMCO 的《铁拳》，和 TAKARA 的《斗神传》了。

然而，以笔者之见，除了《VR 战士》系列可算是当之无愧的以外，《铁拳》、《斗神传》仍不能算真正的"真实动作游戏"。虽然，它们的画面远比《VR 战士》华丽，甚至接近《VR 战士 Ⅱ》，但是动作游戏的真实性并不是体现在画面华丽与否上的，这最多也只能算作形象较真实的动作游戏。

从多边形的技术来看，《铁》和《斗》的方法是相同的。它们都是把人物关节处分隔开来，在关节与关节之间加上多边形，用以表现肌体。当角色动作时，不同关节做相应的变化，使人物行动具有高度的协调性。

这种方法的好处，是使用的多边形较少，处理较方便。而且削去多边形的棱角后，肌体的质感更为突出，人物的形象感觉非常好。

但缺点也是显而易见的。这种只动关节、不动肌肉的方法并不接近人类，相反的，说它象木偶或机器人更为妥贴。整个游戏的协调性确实一流，但并不逼真。给人的感觉是角色好象没有骨头支撑，随时随地就会散架——在《斗神传》中这种感觉尤其明显，而且举手投足之间，丝毫没有人的气息。

《VR》系列则不同。它把整个人物都用多边形来表示，当角色行动时，全身的关节和肌肉都会作相应变化——即使是细微变化也不放过，所以整体感觉非常自然流畅，与人类行动完全相同。

但是，这种多边形技术对主机的处理能力要求极高。如果多边形的数量不够，就会使角色形象受到影响——《VR 战士》的方块比较明显正是这个原因。然而动作游戏更注重的是"动作的真实自然"，而不是"形象的真实自然"。从这一方面来说，《铁》和《斗》的水平是远远不够的。至于《VR 战士 Ⅱ》，由于大量增加了多边形的数量，角色形象已与真人无异。

从人物的技击术来看，《VR 战士》系列就更加逼真了。

为了制作《VF》系列，AM2 特地走访了海内外的武术名家。游戏中所有的技击术，都是从真实的武术招数中集粹而来的。拆招、破招的方法，也与实际技击相同。至于一些小技巧，如"借力使力"、"沾衣十八跌"、"八面开打"等等，更是制作得惟妙惟肖。可以说，有武术基础的人，玩《VR 战士》系列会很容易入门；没有武术基础的人，玩过《VR 战士》系列后也能学会一点防身术。博大精深的中国武术思想，给它增添了无穷的魅力。

但《斗神传》和《铁拳》就完全不同了。

《斗神传》的人物简直就象"蜀山剑侠"，轻功骇人，超必杀技更是可怕。可是真正技击时又有谁会发出能量巨大的"冲击波"?《铁拳》的十连击也是厉害得无与伦比，可是真正技击时又有谁会愣着让你这样折腾？至于小技巧则几乎没有，只看到蛮力的拳头满天飞舞。

《斗》和《铁》完全违背了"真实动作游戏"要做"真实的动作"这个原则，从这个角度来说，它们根本不真实。何况，与《VR 战士》系列那浩瀚的动作数量相比，它们的动作真是少得可怜。

95 年底，AM2 的《VR 战士 Ⅲ》即将登场。据部长铃木裕介绍说，这个游戏将比《VR 战士 Ⅱ》更加完善。一些细节，如发力时青筋的暴起、角色胸部微喘的感觉、甚至风向对角色飘带的影响都会被注意到。这将会是怎样出色的动作游戏啊！还是让我们拭目以待吧。

RPG 与 SLG 的存储

文/无 类

存储，就是将当前游戏进度记录下来，以便日后取出进度继续游戏的操作。存储的英文是 SAVE(SAVE DATA)，日文是セーブ(セーブデータ)；取出进度或接续的英文是 LOAD 或 CONTINUE，相对的日文是ロード或コンティニュー。通常 RPG、SLG 及 AVG 都有存储系统，近几年有很多体育节目及内容较长的 ACT 节目如"大金刚"、"马里奥(SFC)"都设计了存储的功能。而 TBG 桌上类及棋类节目也有一部分可以记录的(棋谱、胜负表等)。存储的内容和方式可谓多种多样。本文对 RPG、SLG 中的存储指令及方式作一般的介绍。

较正统的 RPG，一般都在某些固定地点进行 SAVE。如著名的"DQ(勇者斗恶龙)"系列，"龙之战士"系列、"天使之诗"、"RPG 工具"等，均是到教会一类地方存盘。当然随故事背景不同这些场所的名称会发生变化，如"吞食天地"系列中这种地方称作役所。除了存进度，还是存包裹(道具)的地方。确实，需要找地方存储的 RPG，通常主角拿道具的空间也都很有限，只能带上几件就满了。另外在存储时，给你记录的人都会告诉你离下一次升级还要多少经验值，显得十分亲切。在多数此类作品中，记录所(一般是教会)还兼管复活、解毒、解咒……，因此到教堂里看见神父给你一大堆选项也不要吃惊。当然也有把这些事分开的节目如"坦克战记(MATEL MAX)"就有专人负责使同伴复活，而象 DQ Ⅲ，教会是专门负责解毒解咒及复活的地方，要记录得去找国王才行(怪异)。在某些大迷宫或迷幻界也有时会遇上神父之类的人，在这种随时隐藏着危机的场所，能存储真是太方便了，扯太远了，到此打住。最后说一句，早期的 RPG 是用密码接续的，如 FC 的"DB(龙珠)1、2、3"，以及"勇者"最早期的作品都是用 PASS WORD(パスワード)接续的。

另一类 RPG 在形式上比正统 RPG 轻松自由得多，以"FF(太空战士)"系列、"[illegible]"系列、"大贝兽物语"、"时空武士"等为代表，这些游戏基本上随时都可以调出有 SAVE(セーブ)指令的菜单。不过有的节目不让你随时使用，比如"太空战士"中在野外(一般移动地区)可以 SAVE，但在城镇(非遇敌地区)及敌人的城堡(战斗集中地区)无法记录，而特别庞大的迷宫中也安排了不思议的光点或魔法阵，站在上面就可以存储。

SLG 在存储方式上比 RPG 简单一些，从类型上来讲：战略型、经营型的 SLG，一般地在每个回合(每月、每周、每季度)都可以 SAVE，如"三国志列传"会在每月结束时询问你是否存储。而一般的多数节目(以光荣作品

▲存储方式独特的，不到站不能下车的"忍者武雷传说"

"三国"、"信长"为代表)都是在你的战略中可以调出有存储指令的菜单，但与游戏中的战略是无关的。有极少数古怪的作品存盘也会消费行动力，NAMCO 的"三国志"就是最典型的例子。

战役型的 SLG 在近年形成一个固定格式，即将存储的 DATA 分为两种。第一种设定好几个空间，用于每次过版，在下一版开始前存盘；另一种只有一栏空间，存上新的 DATA 就会把旧文件消去，在战斗中每回合都能记录当时的战局。一般前者用 LOAD(ロード)取出，后者 CONTINUE(コンティニュー)取回。象"超级机器人大战"系列、"梦幻模拟战"系列都是此类代表。也有极少数为了提高难度，在战斗时没法 SAVE、仅过版时可以存储的节目，给人印象最深的不用说是"忍者武雷传说"吧。但这样做毕竟让玩家负担太大；难不难暂且不说，若突然有急事或者停电就算还有三分钟过版也得前功尽弃。所以除了"武雷"，几乎看不到同样设计的作品。

那么如 TBG、SPG 就不用说了，值得一提的是有些玩 AVG 的朋友在为存盘找不到而伤脑筋。其实，这些节目大多是自动记忆的，如"弟切草"、"恐怖惊魂夜"，当你玩到一处想中断时尽管关机，再开时就会出现接续或开始的选择画面，若选接续会自动从你上次中断时的文字处开始。

最后还有一点面对 CD 玩友的关于存储的特殊知识，因为 CD 节目的进度不是写在光盘上而是存入主机或记忆卡，所以要随时注意机内或卡内的剩余空间。有位玩友曾问为什么他的 3DO 玩"小叮当"和"三国 Ⅳ"可以存贮，而"信长野望"就没法存，正是因为前两者占去了机内太多的空间，除非把"三国"的资料消去。当然，整理文件时也要千万小心，若不慎抹掉了有用的记录就太可惜了。

游戏机是靠画面来感染人的，所以画面可以说是游戏机的生命。然而早期游戏机连动画片的要求都达不到，令人非常不满意。

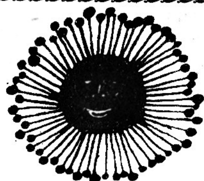
在16位机的世界里，动画处理变成了常事。在满足与惊叹过去之后，挑剔的人们又提出了新的要求——这就是CG。

CG，是英语“COMPUTER GRAPHIC”的简称，意即“电脑图形制作”。它的主要目标，就是依靠高性能的电脑做出“以多边形为主的，真实而有质感的画面”。

是不可想象的。但CG就不同，因为是电脑制作的图形，不受任何限制（超出本身处理机能的除外）。不仅仅是动作，哪怕是任意的扩大、缩小、旋转都很方便，这大大提高了游戏的真实性和感染力。

就好象足够多的边便能表现出圆的形状一样，只要有足够多的多边形，就能做出与真实物品一致的画面。而且，电脑还能根据物品位置的不同，在多边形上表现出不同的色彩和光泽，使画面具有超真实的质感，这都是来，卡带的成本便要成倍的增长。比如大家熟悉的MD，16M卡带售价在一百元左右，24M的就要卖到近二百元，这还只是盗版卡带的价格。原版卡如40M的“超级街霸Ⅱ”，发售价居然达到了一万日元以上。不要说中国的用户了，即便是日本玩家也嫌过高。想象一下，在软件容量动辄以百M计算的次世代机中，用卡带来储存程序会有多高的代价？恐怕单是成本就有几百元了，不是豪富之家有谁能长期承受？

游戏机进化论



第三讲 CG与CD－ROM

特约撰稿人：叶伟 张弦

于是人们想到了CD。发明了以CD为储存媒介的装置：CD—ROM

CD具有极大的储存量，而且由于储存数据方法的不同，它并不会象卡带那样受成本的制约。无论是10M还是1000M，都能记录在一张小小的塑料盘上，售价极为低廉（盗版的音乐CD仅10元一张，盗版的游戏CD亦仅百元）。另外，CD在处理音效、动画方面有着卡带无法比拟的优势。由此可见次世代机选择CD—ROM是必然的了。

也许有人要问，要做真实画面，用实物扫描的方式（如“究极神拳”系列）不是更简单、更逼真吗？何必要用多边形呢？

其实，实物扫描虽然很漂亮，但其缺陷也很明显：所有图像都是事先拍好的素材，难以根据实际要求作变化。而游戏画面恰恰是变化最多的，谁也不知道在使用时会发生些什么。如果用扫描画面就会对游戏者有太大的约束，使人索然无味——16位机CD的用户应有此感。举个简单的例子，如果用扫描画面做个足球游戏，就要把所有队员及裁判的动作、步态和不同角度的球场一一如实拍摄下来，这种代价扫描画面无法做到的。所以，新一代的游戏机大多具有高质量的CG处理能力——比如世嘉的“土星”，不仅有最大的多边形表现力，更有丰富的质感描绘机能，加上高速运行的CPU，能展现出近乎完美的画面。

要做CG画面，不单要求电脑有强大的机能，更要求软件有足够丰富的数据。如果用以往的方法，把程序储存在卡带中，那实在是一件很怕人的事。

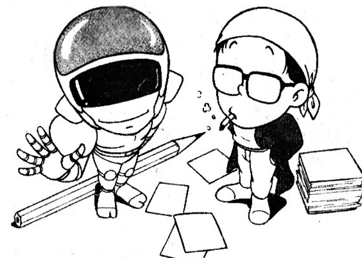
卡带的核心是集成块，每个集成块的容量都是有限的。那么，对于越来越多的数据、越来越长的程序，只有通过增加集成块的数量来满足。但是这样一

CD唯一的缺陷，在于需要较长的读盘时间。不过在使用了倍速CD和大容量内存之后，这个弱点已不易发觉。例如“土星”，凭借着36M的内存，其读盘速度已与卡带无异了。

责任编辑：无类

且把金针度与人

文/AKIRA、WD



▲三栖人栏目怎么继续办下去？真是……

大墙画廊刊登也有好几期了。攻关之余，终于也有了涂鸦的地方，实在令人……

我国过去有一首诗说：“绣取鸳鸯凭君看，莫把金针度与人。”意思是漫画你尽可以欣赏。至于怎么画的，对不起，不晓得。这种想法对现代人而言是太保守了。我们希望大家把金针、银针、铜针都献出来，使我国的漫画水平不断提高。

据老编说，近日来的画稿亦是愈来愈多，同时也有不少询问有关制作方面的问题……

漫画技法嘛，实际上在许多漫画杂志上都有发表，就不多说了（也实在是不敢当）。只是那些漫画工具的介绍，也照搬了日本的原文，那多少也有些不切合我国的实情。于是存在的问题也显得较为突出。以下，只是本人与WD的一些见解，在这儿提出来，仅供大家参考、交流……

●工具材料篇

纸：在国内基本上是没有漫画原稿用纸出售的，而各位也并非什么职业漫画家吧，那就别过于认真了。虽然可以选择的范围很大，但按照大墙画廊所订规格，选择白净、平整的纸张即可，而精心之作若画在劣质的纸张上，多少是有些对不起自己的。

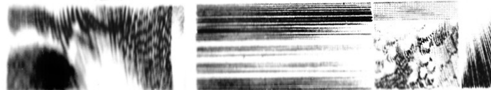
笔类：虽然制作漫画可选用数十种笔，但最为常用的还是沾水笔。利用腕力来控制笔尖画出粗细不一的线是这类笔的特色。

日本生产的笔尖，许多方面满足了漫画的需求。除了手感舒适、线条流畅之外，品种也极为丰富。此类笔尖在国内一些城市已能购买到，如上海的福州路（近外文书店），不过价格实在令人咋舌。每只笔尖的价格，均在十元

●镝笔尖：可以画出均一的线条，也可以画出多种风格的混合效果，是表现力丰富广泛，适合画效果的笔尖。

●G笔尖：鸟山明最喜爱使用的笔尖，画出的线条变化很大，对画岩石及树木之类的自然物比较适宜。

●丸笔尖：笔尖较细，画出的线条也细，较多运用表现少女形象，适合腕力较轻的人使用。



◀在画流线和集中线的时候，对动作的速度起着决定性的作用。在中间突出的部分要留出白地，画的时候要特别注意。这样，从始至终会给人一种快速动作的感觉。

◀对于较好画的曲线可采用曲线尺的原形来画。

◀用线条一直向中心移动。

人民币左右。本人就因为三支笔杆及几个笔尖就花费了近百元，故打算购买的读者，最好有些心理准备。

一个日本产笔尖及一百个国产笔尖，您愿选哪一个呢？当然这仅是数目上的比较罢了，这种时刻，国产笔尖便显出了极为诱人的一面。一毛几分的价格自然是便宜的令人欣慰，但与日本产笔尖与身俱有的那种流畅感不同之处是，国产笔笔尖需要使用者将其在纸上磨练一段时间后，才能感到那么一丝流畅感，在达此境界前，时常要提心吊胆地防备纸张被划破。(目前国内市场上较多的是灯塔牌绘图笔尖，外形及性能相当于日本的丸笔尖)至于在"质与量"之间究竟应选择哪一个，建议消费者按自己的实际情况去判断才是上策。

画稿经过缩小后，线条变得很细，若是抱怨自己画出的线太粗的读者，也可尝试使用针笔及签字笔。它们的作用是可以画出粗细固定的线。当然，笔尖从粗到细有许多规格，最细可以达到 0.1mm 以下。

麦克笔及记号笔是涂大面积色块的最佳用笔。象贝吉塔那种黑色的服装，用黑色的记号笔涂就很方便。有的读者也采用黑色钢笔去涂，若是小面积的黑色也无妨，若遇上大块黑色，这样做就极为辛苦了，而且也会产生染色不均的负面效果。

网纸：这是许多人关心的问题。

所谓网纸是把点和线及一些复杂图案印刷在透明的软胶片上，再用粘合剂粘好。使用时将底纸撕去后覆于画

▲各种不同网纸衬托出的效果

面上，刻去多余部分即可。画漫画时可利用它来创造出丰富的效果，实际上说穿了，其根本作用是为了要弥补手绘能力不足及避免一些繁琐的工艺。

昂贵的价格，大陆的劳苦大众，实在是消费不起，这是网纸在国内不太露面的原因之一。

面对这种恶劣的环境，国内的漫画爱好者创造出许多替代的办法：有用电脑打印的，有用白纸复印剪贴的。本人与 WD 也是众多探索者之一。这儿向大家介绍 WD 策划的一条捷径：

基本材料是喷绘(喷笔画)用的遮挡纸。那是种单面具有粘性的透明胶纸，复印上网点后与标准网纸无太大差异，使用时也可采用相同的操作手段(包括刮网、叠网)。进口遮挡纸价格每卷在百元之下，可裁成 20 张左右，相当每张五元的成本。虽仍是高了点，但与原产网纸的价格，便是天地之别了。

●构图构思篇

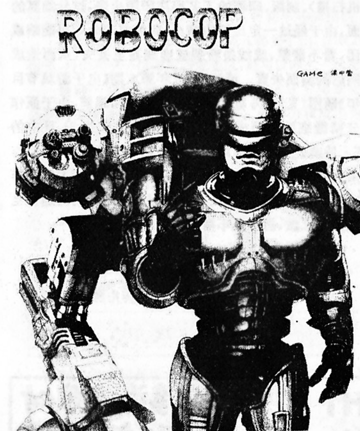
综观已刊出的几期大墙画廊作品，感到构图欠缺是一个普遍存在的问题。一幅美术作品的构成，包括形象、构图等因素，缺一不可。由于作品大多数表现的是游戏主角的形象，属于肖像画的范畴，可能是这个原因吧，多数作品都忽略了构图问题，作品因此而显得不够完整。其实，肖像画仍然也有一个构图——人物形象的大小、姿式动态、布局位置、背景处理等问题。即使你只画一个圆点，这个圆点还有一个大小和位置问题需要考虑，往往画面越单纯，构图反而更加突出地显示出来，因而更需要你反复权衡其位置，也就是说对构图需要你去深思熟虑。

背景的处理也是十分重要的。作为肖像漫画，为了表现出人物的身份、性格特点，特别是游戏主角人物，还有一个选择表现对象所处的情节场合问题，……这些往往需要通过设置一定的背景来加以表现。但是这个问题却被很多作者所忽视，所以影响了形象表现，漫画作品的艺术感染力也就被大大地削弱了。

构图的欠缺，实际上反映了构思的薄弱。构思，用时下流行的一句时髦话来说，就是创意、策划，即你对自己的漫画作品从形象、形式到表现技巧的严密而完整的考虑。《电子游戏软件》95 年第 5 期第 6 页刊登仲伟强画"哈哈，我也有 32 位机了！"这幅漫画的构思就十分巧妙，[illegible]作者利用数学的加法或乘法原理，构思出"一位'游友'的梦想——用四台 FC'钉'起的'32 位'机"。GAME 玩友一望而知，这是不可能的，因为局布之和并不等于整体，但它又是可能的，不可能发生的事物在"梦想"中成为现实，自有其合理性。此幅作品极生动地刻划出一位中国"游友"对 GAME 的痴迷，并于荒诞中使观者感受到令人忍俊不禁的"黑色幽默"。这种神思妙构便是漫画的魅力。

●画面效果篇

大墙画廊上刊登的作品，皆是以原画经一定比例缩小后印刷而成的。缩小后的画面，线条比原画要细——缩小的比例越大，线条越细。这样便会出现一个问题：倘若



▲铁甲威龙 成都 黄云亮

▼魂斗罗Ⅱ 昆明 李锐

原画结构过于繁琐细碎的话，缩小后就可能造成画面，尤其是细部难以辨认。这是显而易见的。还有另一个方面，大多数画作者可能并不了解作品需经照相分色（现在多采用电子分色，如果是线面结构的黑白画一般则通过计算机扫描）、制版、印刷的工艺程序印制出来，过分细腻的画面，由于经过一定比例的缩小，其细节部分则可能瞎成一团，看不清楚，或线条断裂成虚线甚至丢失，从而造成印刷后的画面失真。请注意95年第5期《电子游戏节目十年》题图（见第26页），其画面的细部和暗部，由于原作十分精微细致而瞎成一团了；再请看同期第51页中的《真·侍魂》一图，所有较细的线条都变成虚线了，而原作线条画的十分精到，这是很可惜的。因此，提请大家在作画时要预先考虑到缩小尺寸和印刷工艺的制约问题。至于应该怎么做，想必是不需要多说明的。

●忠告篇

AKIRA(＝XYM)：……　……　……

WD：一直画不好的话，干脆去玩会儿游戏吧！

秘技天地　秘技●偏方

秘技

《烈火》FC FP＝4

能力测定模式：首先按住AB两键后打开电源，当标题画面出现后，松开AB两键。然后，同时按上及SELECT键。这样，光标就会停在"NORMAL MODE"的位置。接着再按住A、B、上、SELECT四键，按START键开始游戏，当通全关之后就会出现游戏评价。（限于92年版）

《斗魂俱乐部》FC FP＝5

用等级较高的选手展开对战：在输入密码时，输入"3708－4871"字样，即可进入训练模式的画面。在训练模式中选手的等级都会有一些提高。而且，可以选择同一名角色进入双人、人机对战。

《鬼屋2》MD FP＝7

选关法：在标题画面中，顺序按下下B下下C，就出出现"STAGE SELECT"，可进行选关。当游戏失败后，同时按ABC及START四键，则马上又回到片头的选择画面，可重新选关。

《恐龙大作战》MD FP＝4

动画模式：只要在输入密码时打入"ANIM"字样，就可以进入能看到游戏中出现过的所有人物的各种动作的动画模式。在进行中，按START键会变成慢动作，A键可以改变人物，B键可改变动作，C键可改变人物的方向。

使用密码进入隐藏关：输入"MHRI"时，玩家将变成外星侵略者；输入"BENI"时，版面很象桃色陷井；输入"NAGA"时，敌我双方样子一样；输入"MIZU"时，地形对玩家很有利；输入"METE"时，外星人的一方会让陨石不断落下；输入"NIKU"时，会很快产生天变地异；输入"LOVE"时，版面会出现"爱"的字样；输入"DEMO"时，是广告宣传的一关；输入"EEEE"时，只出现攻击型肉食兽；输入"PUGU"时，只能制造出草食兽；输入"GEKI"时，地形的重要性相当大。

《亚克士传说》MD FP＝6

宝物加倍法：用2P GAME开始，宝物会比平时加倍出现。让1P角色去取得所有东西，再用1P的状态去取得密码。用相同手法可以使2P也得到平时成倍的宝物。

全体回复：在2P游戏时当两人都受了伤，让双方角色相邻，再由其中一位使用回复魔法，就可以两人一起回复。

特殊的密码：输入10个E，就可以让主角拿着6件必要的宝物并于第五章开始游戏。但体力和攻击力都是初期数值。

《播磨滩相扑》MD FP＝7

最后最强的密码：与理事长交谈时输入"かるたやりたい"，就可以进入"纲取战"。

隐藏必杀技：使用力士鬼神龙的大技方法是：↙↓↘＋AB同时按，以面向右为准。

《OUT RUN》MD FP＝6

真正的结局画面：在签名时输入"ENDING"字样，用START决定。然后在66赛中用"PRO"以上的等级完成即可。另外在真正结尾的沙滩车出现时连打C键会使画面发生一些变化。

OPTION项目增加：在START/OPTION选择画面时，快速输入A键11次，B键3次，C键8次，再按START键。这样，在OPTION中就会增加选版和无敌的设定。

《OUT RUN 2019》MD FP＝6

音乐选择：在场地选择、清版或GAME OVER画面同时按住C及开始键即可。

《ALEX KIDD天空魔城》MD FP＝7

不用与BOSS战斗：在BOSS的台词结束的瞬间，按下START键，进入道具选择画面，再按一次START回到游戏画面时，就会发现BOSS已被打倒。

《大战略——德军电击作战》MD FP＝6

进入下一个剧本：在选版游戏通过该版面时，同时按住ABC及START，就可以进入与之相邻的剧情。

补给车经验值上升，将补给车放在陆上战车队的中间，第二回合使用全自动全补给的操作，重复进行就可以使补给车的经验值迅速上升。

索敌的下级模式：在GAME进行中，进行设定的操

作，指令栏出现时按三次右，再选择“索敌”，就可以用下级的索敌模式。

《AFTER BURNER Ⅱ》 MD FP=9

超加速：当战机到达极限速度时连打加速键即可。

出现两艘航母：首先要进入第23关，在本关中的F－14将要在航母上降落时，连按开始键，就可以见到两艘航母。

加油机空中翻转：在加油机出现前让自机回转，这样加油机也会以翻转状态出现。

《AFTER BURNER Ⅲ》 MD FP=4

方便的超级OPTION：在OPTION画面中，把光标停在CONTROL TYPE上按START键，就可以进入超级OPTION。

《AMBITION OF CAESAR Ⅱ》 MD FP=4

对战模式：首先要有两个手柄，在MODE选择画面把光标停在“DATA LOAD”(データ ロード)的右端，同时按住1P及2P柄的START键，再按1P的A键开始，这样便可进入对战模式。

《伊苏国Ⅲ》MD FP=7

自由改变主角的等级：开启主机电源后按住2P手柄的上ABC四键不放，按一次RESET，其后再松开2P手柄各键并开始游戏。游戏中，出现主角状况画面时按住2P的C键不放，然后便可用2P手柄的上键调节等级。

在BOSS屋中存储进度：进入BOSS屋用START调出菜单，选择“CONFIG”用SOUND TEST使背景音乐改变。其后就可以在BOSS的屋子进行SAVE。

《E SWAT》 MD FP=6

选版法：先要爆机一次，在“THE END”字样出现时，同时按住ABC和左下，听到音乐开始便连打START键，即可进行选版。

《梦幻战士Ⅲ》 MD FP=6

选版法：在标题画面时，同时按住ABC上四键，然后按START，就可以使版面切换，直至自己想要的一版。

音乐选择：标题画面时，按住ABC三键再按START键，即可选择音乐。

《异形风暴》MD FP=6

特殊武器延长生命：选择斯柯特开始游戏，在体力降至0时使用特殊武器自爆，但这时不会死亡而是继续游戏。

《FZ战记》MD FP=5

用演示画面进行游戏：将键位设定成A：OPTION、B：SELECT、C：HAND，然后退出设定再复位。其后让机器持续演示画面，当进行到第五关的武器配置DEMO画面结束后，战斗就会由玩者来操作。

《碎烈暴风》(V·V) MD FP=7

无限接续：接通电源后，复位100次，在OPTION画面进行FREE PLAY设定，就可以实现无限接续了。

装备无敌系统：接通电源后，复位200次以上，不要设定其它项目，而直接开始。这样，在游戏中损失一架飞机后，主机就会以无敌的防护形态出现。

(编者：以上是两条super abnormal的秘技！)

用V·V炸弹进入无敌状态：选择V·V模式开始游戏。途中暂停，顺序输入左左右右上下上下BA，这样再按提升能量的键就能使V·V炸弹。使用炸弹时会出现机体保护层，在这时暂停并再次输入以上指令，解除暂停后即可无敌。

《SD梦幻战士》MD FP=7

使背景音乐消失：标题画面时间同时，按按住B和START键，就可以让BGM消失。不过，当主角损失一条生命后，BGM又会恢复。

无敌法：在标题画面中，输入上下左右AB上下，再开始游戏就可无敌。

《世界英雄2》SFC FP=5

在剧场模式使用两位BOSS：在标题画面中，输入SELECT、A、上、R、上、SELECT，成功的话会有一声效果音。这时用1P开始剧场模式，选人时按住SELECT不放，然后按L就是DIO，R则是NEO·GEEGUS。

《幽·游·白书2—格斗之章》 SFC FP=4

隐藏的超灵击：当人物受重伤并且灵力满值时，即可使用一般的超必杀技。而使用幽助时输入→↙↓↘←→＋重拳，使用幻海时在距对手最近距离时输入→↘↓↙←→＋重脚，便能使出超灵丸还具杀伤力的乱舞系超必杀技。

《龙争虎斗》(真人快打Ⅰ)SFC/MD FP=4

全部人物FINISH招式出法：

刘康/龙尾击地拳：按下后上前顺序转方向键一圈

KAGE/影魔蹴杀：→→→＋上拳

SONYA/死之吻：←←→→＋防

KANO/魂夺脏破拳：←←←(←↓→)＋上拳

雷电/直击落雷杀：←→→→＋上拳

SUB－ZERO/冰葬拳：→↓→＋上拳

SCOPION/魔烧波：按住防＋↑↑

《龙争虎斗Ⅱ》(真人快打Ⅱ) SFC/MD FP=4

全部人物友谊之礼及还童术出法：

刘康：→←←←＋下踢/↓↓→←＋下踢

昆佬：←←←↓＋上踢/←←→→＋上踢

KAGE：↓↓↓↓＋上踢/←←←＋上踢

蝴蝶：←←↓＋下踢/↓←←下踢

SUB·ZERO：←←↓＋上踢/↓←←＋上踢

SCOPION：←←↓＋上踢/↓←←＋上踢

SHANG：←←↓→＋上踢/↓←→↓＋上踢

KITANA：(按住防)↓↓↓↑＋下踢/↓↓↓＋下踢

MELI：(按住防)↓↓↓↑＋上踢/↓↓↓＋上踢

JAX：(按住防)↓↓↑↑＋下踢/↓↑↓↑下踢

BARAKA：(按住防)↑↑→→＋上踢/→→→＋上踢

雷电：↓←→＋上踢/(按住防)↓↓↑＋上踢

《热斗侍魂》GB FP=5

使用隐藏角色：在片头霸王丸的双眼特写出现时按三次选择键，这样在人物选择时就会出现天草、黑子及飞脚三位人物。

偏 方

《圣火徽章外传》FC FP=7

经验值加倍法：当游戏重新开始，在选择任意存档时，同时按下SELECT和START键，就会出现“一般”和“容易”两个选项，选第二项“EASY”(容易)后，在战斗中所加的经验值是平常的两倍。用此法可迅速提高等级。

——南宁 张小虎 张云峭

《龙珠Z外传》FC FP=4

特兰克斯的必杀技出法：拳光、气瞬爆、瞬瞬气斩、瞬瞬冲击、拳拳气体投、气体投。

——广州 罗景鹏

《勇者斗恶龙Ⅱ》SFC FP=6

迅速挣钱法：当得到金钥匙后，回到出发地罗利西亚城中，打开金色门扉，打死里面的地狱使者，可得到神杖，拿去卖掉可得近一万金币。然后，取得复活咒文，关机再重新进入游戏。再打开那道门，地狱使者还会出现。反复卖掉得来的神杖，可迅速挣到大量金钱。

吉林大学 郑昆

《F－14 SUPER TURN & BURN》 SFC FP=7

选关密码：第二关：NQBJKLFF，第3关：GSZWBFPT，第4关：RRHCZJVM，第5关：BPYXDLNF，第6关：LFMGWTKQ，第7关：PDTBCZNJ，第8关：DKVWGSQK，第9关：GKQEBLCT，第10关：DCMHRPFJ，第11关：WZGNJYZX，第12关：JDZFMLFV，第13关：SPBCTRRG，第14关：SPWVJKDH，第15关：LPKQBPFZ，第16关：TDLJGSHX。

重庆 魏强

《金鱼注意报》SFC FP=5

观看毕业典礼画面：在各人物出现的画面中(标题未出现前)，按住L、R、SELECT不放，顺序按上左下右上左下右上左下右上BXB，便可看到毕业典礼画面。

广州 郑旺

《侍魂》 SFC FP=5

选用天草四郎：在出现TAKARA字样时，顺序按AYXB，成功可听到天草四郎的叫声。之后，在LICENSE或VS模式中选人时，按住L、R两键，便可选用天草四郎。

广州 郑旺

《新恐龙战队》SFC FP=7

选关密码：第二关：3847，第三关：5113，第四关：3904，第五关：1970，第六关：8624，第七关2596。

对打密码：0411，1007，1212。

广州 郑旺

《极上Q版沙罗曼蛇》 SFC FP=7

无敌法：游戏暂停，按一下SELECT键，解除暂停后1P便会无敌。重复上述操作可解除无敌。

广州 郑旺

《三国志Ⅳ》SFC FP=7

增加属下武将法：如果玩友自己当君主，则把自己登录的武将之间的年龄差保持在15(16)岁以上，这样小将就可通过血缘关系成为老将们的儿女。在游戏开始时选老将们为属下，并让登录武将登场，则小将们就可在其成年(15岁)之时，加入你的阵营。如果祖孙几代都登场的话，那你的武将数可达几百名，还愁人才短缺吗？

成都 李庆

闯关族的家

主持人：仔　龙

留言薄

▲95年第3期中登出了2条FP为10的花版秘技，不知是不是阿龙老D吃错药了！竟登出这类浪费地球资源的屁技！——徐剑枫

▲给各位“骗”辑：我是上了你们贼船的PC发烧友。你们宣传平等，高举GAME大旗，诱惑一些难友盲目跟进，继而被套牢。一旦有人上了钩，就露出了丑陋而凶残的真面目，将我们关在一间小小的PC游戏室里，对我们进行无情的折磨。一位名叫刘维佳的难友不堪忍受，提出正式抗议，但从此就没再露面，（估计99.99%已被害！）“是可忍，孰不可忍”！我们决不低头，先暂且装疯卖傻，作一名卧底，等待时机的成熟。俗话说：“良禽择木而栖，忠臣择主而侍”。谁要是满足我们的要求，我们就推举他做主骗（编）。谁要是诈降，我们就让他GAME OVER。——PC GAME KILLER小组曾博

▲近几期不知何故，“游戏新闻眼”没了主持人，使人感觉似乎失去了原有的风格。尤其是偏爱某些游戏人物的我们，更觉无聊。娱乐杂志不能总是板着面孔，应有一些调料活跃活跃气氛才好。——董兆立

▲“游戏新闻眼”办得不如从前了，只以几小块补丁说一下市场的大概情况，既不详细又不过瘾，望能恢复昔日的“英雄本色”。——郑州　刘斌

▲致各位热心玩友：自从我的攻关难题在“求贤榜”上登出以后，各地的电玩高手纷纷来信指点迷津，令我深受裨益。但由于来信太多，无法一一回信致谢，今借留言簿向大家说声“多谢了”。——广东　汤怀新

▲玩友俱乐部听着：我几番想加入进来，但都音讯杳无，气恼哇哇哇！！这次如若仍将我的名字置后，我可就要手托炸药包，送你们上天堂！——上海刘嘉（**朋友，请您息怒！玩友俱乐部的来稿堆积如山，目前只登到今年2月份。请耐心排队，谁也不能搞特权，不过女士优先。您没意见吧！恐怖主义活动在全世界都不得人心哟！——编者按**）

▲以前玩游戏全无安全感。如今皈依了Game集中营，安全感算是有了，但仍得搞地下工作。望“Game集中营”成立一个“游戏迷保护协会”，为我们争取正当的Game权，使电玩从“地下工作”转为公开，更“合法化”“正常化”。——一个还没有完全发烧的游戏狂人王炜

包打听

Q 本人最近买了一盘原装超级街霸（16人，40M）并且附带说明书，而且本人MD也是原装机，但开机准备拼杀时却出现一串洋文：Warning：Developed for use only with PAL and French Secam Mega Drive Systems。怎么也无法玩。请教怎么回事？

——不知所措的玩友胡黎明（昆明）

A 这段英文的意思是：“警告，此卡仅适用于PAL制和SECAM制式的MD主机的运行”。因你的主机是NTSC制的，所以可能会无法运行此卡。你换个PAL制主机试试怎么样。

Q 目前的龙珠系列共有哪些（不分机种？类型？）

A 请见本刊“动画·漫画·电子游戏”连载文章第二回：类型以RPG及对战为主。

Q 在一本杂志上看到一篇文章称S·RPG为Story RPG（故事RPG），觉得有些不解，特此请教。

——上海严诩

A 这种误解实在不可想象。S·RPG的“S”是“SLG”即“Simulation Game”（模拟仿真类节目）的缩写。S·RPG即是战斗时以SLG形式进行的RPG节目。哪个RPG没有STORY呢？

Q 在贵刊的广告中有些同样节目的卡带为什么价格相去甚远？

——浙江郑存慧

A 由于进货渠道不同，各店售价不同是有可能的。此外，有些卡有原装和组装之分。所以会差好几百元。

Q 卡带价格是以容量而定的吗？为什么市面上有些8M的节目比10M或24M的还贵？

——广州言逸　上海陈曦

A 卡带价格是由新旧、热门程度、容量、类型等各种因素决定的。

Q《秘技天地》中的FP代表什么意思？——关刚　王天赐　黄文彬

A FP是愚蠢值（FoolishPoint），因为秘技多数就是给不愿认真下功夫的人设计的。FP值越高就越愚蠢，越低就说明秘技越有价值。

排雷专家

●万方　绰号“冷血动物”，擅长FC热血系列，PC－E“美少女梦工厂”等——北京丰台区大红门中学初三①班 100075

●殷涵奇　号称“大富豪”，擅长“MD皇帝的财宝”“MD大战略Ⅱ”——江苏苏州市第六中学高一②班 215000

●狂飙组　绰号“霹雳火”等，擅长“水浒传”“吞食天地Ⅱ”“霸王的大陆”等——北京丰台区东高地一中狂飙组甄宇等 100076

●丁宁　绰号“天才”，善玩“圣斗士Ⅰ Ⅱ代”“龙珠”系列，“飞龙拳Ⅳ”等。——北京崇文区第十一中学 100062

求疵录

※总第6期P5，热销节目价格表中，左边的“平均价格（无）”应为“元”。——北京万方

※总第3期《七龙珠Z外传》中有两处错误：其一，要想得到进入黑暗基地的珍珠，应该到海马人那里去，而不是去外星人那里；其二，黑暗基地中四人卫兵的战斗力都是8000而不是800。总第7期“求疵录”中所讲《七龙珠Z外传》特兰克斯绝招瞬瞬气体投属于印刷上的错误，应改变拳拳气体投。一错再错，真不应该！——哈尔滨肖楠　肖兵

※《GAME集中营》总第9期的“游戏进化论”第二讲《解析度与颜色》一文中，说：“任天堂8位机总共可以有52种颜色，……在同一画面中能出现的只有52色中的任意8色。我们称之为‘同显8色’……”，但据我所知，FC的同显色数应为背景色为12色，活动角色为13色。我觉得既然要教人“进化”，就应该自己首先搞清楚。——北京张莱

※某电子游戏杂志载文称S·RPG是Story RPG，其实意思应是模拟RPG。——上海杨平

※94年第2期P60有一句话“为什么厂家如些不负责”应为“此”，第3期P18“图中文字说明”中“人”一栏，“他可复活改击你”应为“攻”。P27“史诗般的超大型PRG”应为RPG。——南京王柔刚

※“精华对战游戏出招攻略特辑”中的“龙虎拳Ⅱ”上的共通技少了一招“弹起”，即被对手抓住摔出去时按任一键，（但只能按一下，多了反而没有用）可以把伤害减到最小。另外塔库马的“翔乱脚”印错了，正确方法应为→↘↓↙←脚。——董兆立

※95年第1期《诸葛孔明传》中过版宝物里“百万支箭”应在襄阳城大殿皇位旁边找到，而书上说在襄阳城大殿地下秘室内得到。——北京蒋毅孟明

※95年第1期P38《吞Ⅱ》指令和道具中日文对照出场人物介绍中少了关兴和关索。——北京阿勇

※95年第3期P68赌城的照片放倒了，还有一期把“梦幻之星Ⅳ”的照片放倒了，害得我打爆了机也未见着。——苏州钱巍

※94年第4期P34“第三次世界大战”的类型“SLG”误印成“SCG”，“摔角霸王”厂家“CAPCOM”误印成“CAPCAM”。——王技

※95年第3期P60秘技中“勇者斗恶龙Ⅱ FC”不知为何卡带，此字是否应去掉。——黑龙江刘大鹏

求贤榜

●请问《幽游白书》（FC）对战式所有人物的必杀技及别的一些秘诀。——李伟　北京丰台区五里店210号

●请教《水浒传》、《大航海时代》和《皇家血脉》的攻略。　杜洵吴　上海第二医科大学11号信箱 200025

●《幽游白书——魔强统一战》（MD）中浦饭幽助的灵光弹、幻海的灵光镜、户愚吕（弟）的灵光弹怎么发？——黄华　上海长宁区玉屏南路113弄13号304室 200051

●《雷电》第9关、《Sonic Ⅱ》第4关游乐场一个上下移动的平台如何过？《大战略》如何使对方“电脑控制”快点结束？——赵昌盛　湖北宜昌夷陵路91号市煤建公司 443000

●《大航海时代》（FC）主人公对国家的忠诚度达到了50000，为什么评不上爵位？——邹京海南京下关区热河南路76号2幢401室 210011

●《封神榜》如何从文殊天尊处取得遁龙桩并打败四恶人？——程亮　贵阳遵义巷207号12座 550002

●超任《龙之战士》在找到第3个人物森林之子古利安后如何找到第4个人物盗贼？如何启动大机器人？——马苏　陕西省户县余下镇惠安中学高一 710302

●MD《伊苏国Ⅱ》如何打败最后的大魔王？MD《BLUE ALMAMAC》（浪漫创世纪）第5关如何使第6位同伴加入队伍，如何得到其特有武器フレマンリング？——林新相　大连艺术研究所 116001

●《勇Ⅴ》的“幽灵堡”怎么过？——王喆　吉林省松源市长山热电厂子弟学校中学部三年级三班 131109

●《魂斗罗》能否进入水下八关？《圣斗士Ⅰ》打完四大黑暗斗士和辉，怎样才能打白银斗士？五老峰两个洞究竟有什么用？——郑凯　辽宁

山三十五中初三③114001

●《女神转生》男主角取得的各种工具如何使用，有没有该游戏的全部地图?各种“魔法”的中文名称是什么?《圣火徽章外传》中的“龙盾”除了第一章杀死“杜角”外有没有其他方法，第4章大森林中到底有几样宝物?……? ——河洪堃 四川成都四川链条厂 610081

（**声明**：所有求龙珠系列、三国系列之贤者，请直接找本刊前面各期的排雷专家，恕不在此登出！ ——编者）

龙哥热线

Q 关于FC分插的问题①有一种FC一接二“多人手柄”怎样使用?②FC有什么三打或四打节目? ——北京林立 李勇军 赵宏宇

A ①将手柄接在主机的外接插口上即可，但因线路问题，多数手柄接上后变成外接1P＝3P，而外接2P＝原2P的现象因而只能“三打”。②如“热血”系列的很多节目。

Q 如何消除SLG节目的进度而节省电池? ——钟弛 西安韩隽

A 不论记忆区内有无记录，卡中电池消耗都是很小的。但若因其他缘故则有两种方法：1. 存入新的进度；2. 看看卡本身程式有无删除进度的指令（通常RPG都有而SLG不多）。

Q 我的《三国Ⅲ》(MD)不知为何总会丢失进度?是与主机有关，还是卡带问题? ——上海蔡榕

A 一般说来与主机没有关系。很可能是组装卡的记忆区质量不过关。

Q 次世代主机都是CD媒体，可以互换或与电脑通用CD软件吗? ——安徽CONT

A 不行。各种CD节目均对应各自主机，也无法直接与电脑互换（如3DO也必须加装特定外设才行）

Q 次世代机有没有制式问题?与超任世嘉的主要区别何在? ——南京RUN、XYZ、广州罗嘉贤

A 次世代主要的制式均为NTSC制。次世代主机与十六位机主要差异在于运算速度和处理能力，即CPU的等级不同，自然软件的质量效果也将达到较高水准。

Q 在“世嘉超任比较”中称MD是准32位，到底是16位还是32位。 ——辽宁郑凯 上海俞铁

A MD是16位机，不是32位机。

Q SAVE管理是RPG・SLG独有的系统吗?为什么现在有些球类等游戏也有存储?3DO的侍魂也有记录? ——湖南胡安庆 北京刘谨

A 因为现在许多体育游戏均有联赛模式，游戏总时间很长，故要有存储系统。3DO侍魂的280K DATA是最高分的记录。

Q《太空战士Ⅵ》的主角之一，武士加源的第8级必杀剑怎样修得?在后期若让加源在多马城住宿，会发生被精灵带走的事件，该如何解决?魔导之塔的首脑如何战胜? ——天津任崧 上海林平

A 前两个问题可以一并作答：在多马城寻找失散的加源与梦之三兄弟对决时用次元魔法可快速取胜。从梦之世界救出加源后，加源就可以斩断迷惘，悟得最强的必杀剑。而魔导之塔的首脑只要有反射魔法的装饰品在身，就可以等着他攻击反射到自己身上，若用魔法攻击时则尽量不要用带有明显属性的法术。

Q 街霸ⅡX中豪鬼的阿修罗闪空怎样使用? 武汉陈布 上海王湛

A 输入→↓↘或←↓↙加三个键同时按下。

Q MD《饿狼Ⅱ》中有好几个超必杀技与贵刊95第3期上的攻略中所登出的不同，且输入指令后只用一个钮就可以发出，为什么? ——上海何勇 北京张林

A Ⅱ代与本刊所刊“特别篇”有几个超必杀技是不一样的，另外MD版对出招做了简化，只用一个键即可用出，在其他版本是与街机相同的。

Q FC《三国志Ⅲ・中原霸者》与光荣《三国志Ⅱ》在内容上是否相同? ——上海Roy 广西李振民

A “中原霸者”是NAMCO的三国志，是Ⅰ代而非Ⅲ代。关于介绍请见本刊95年初的杂志。

Q《太空战士Ⅵ》中：马修的必杀技为什么用不出来?（江苏孙建栋 上海梁松）、魔导之塔可否不去?（北京黄清谊）有没有办法让创世魔法只攻击敌人?若将全部八龙打倒会有什么不同? ——辽宁李吉 江苏严明

A ①选择“必杀技”一项之后，当光标指向马修时输入指令，最后按A即可，他修得的必杀技可以在移动时的菜单里看到。②可以不去。③据我们所知还没有。④若全部打倒八龙可以得到一块魔石（使用最强的全体攻击，会攻击己方）。

Q 我在街机上见过一台“SUPER STREET FIGHER Ⅱ TURBO”与SSFⅡX一样，是否就是后者的美版?另外，SF中RYU是否应为“隆”，KEN应为“健’而非“肯”?另希望介绍CAPCOM“恶魔战士”。 ——上海Demilri

A ①是。②RYU的确是“隆”，而KEN在日文中是ケン，译成“健”或“肯”均可。③有机会将会介绍。

大墙画廊

第4期

1. 来稿请画成黑白稿。2. 不要画得过细。3. 按规定尺寸作画，尽量用竖构图。4. 有创意的作品优先考虑，不要临摹。5. 每张稿件背面均需贴上填写的表格（复制也可）。 ——编者

▶侍魂 郑州 李淙

◀侍魂 北京 杨超

◀龙珠 西安 赵星

▶美少女战士 内江 刘隆瑰

◀忍者战士 昆明 杨雪果

◀貂蝉 南京 郝童（女）

▶星球女战士 大连 刘桂伟

二手货市场

二手货市场

※出让：世嘉 CD 盘：庆应游击队，TOMCAT(真人机战)。世嘉卡：新创世纪(原装，有卡盒及说明)，碎裂爆风，钓鱼王，碧血长空，16 人街霸，究极麻雀，超级魂斗罗，黑暗战士，御封战将。转售：世嘉机一台。

杨　BP：1278197801　中央人民广播电台播出部　100866

※出让：三国志Ⅱ(200 元)，三人格斗组(50 元)，太平记(100 元)，魂斗罗(100 元)，二合一(饿狼传说、魔王连狮子，80 元)。

沈骁幼　4030313　上海市徐汇区清真路 100 弄 47 号　200032

※交换：用《诸葛孔明传》交换《太空战士Ⅱ》，4 合 1(捍卫战士Ⅰ、冒险岛Ⅱ、快乐洋枪、D·J·男孩)，换任一种 RPG 游戏。用 MD 卡《天使之翼Ⅱ》换任一种 RPG 游戏。

季岩峰　(010)8231668(9:00—16:00)　北京市朝阳区安翔北里 11 号院麦威气功咨询部单畅转

※MD 卡：群英列传(100 元)，世界英雄(90 元)，超级飞狼(80 元)，真人模拟枪战(90 元)，四合一(天使之翼Ⅱ、真人网球、巴塞罗那奥运会、世界足球，100 元)，或以上五个节目交换太阁立志或提督的决断(有说明)。

张懿　2743109　上海市长宁路 1565 弄 15 号　200051

※交换或转售：7 合 1(怪鸭家族、小熊华士比、米老鼠、机械战器Ⅱ、响尾蛇、魔法宝石、公路追逐)，2 合 1(Q 版格斗三人组、新松鼠大战Ⅱ)，4 合 1(雪山兄弟、快打旋风、惑星戒严令、终结者)。交换世嘉一台(六、七成新也可)或世嘉卡、格斗三人组、双截龙Ⅱ。

于晨　(0315)3276417　唐山市路北区河茵里 11—2—201　063020

※出让：FC 卡：希特勒复活(八成新，100 元)，三国志Ⅱ——中原霸者(九成新，有电池，140 元)。征求：各种任天堂七龙珠卡。

吴剑　7016611—3087　北京市天坛医院一排 4 号　100050

※转售：FC 卡：星际魂斗罗、野狼、中东战争、坦克、冒险岛等 42 合一(100 元)，4 合 1(超惑星战记、脱狱、魂斗罗六代、松鼠大作战，80 元)，4 合 1(猫和老鼠、禁毒卫士、斧王、超人，120 元)。MD 卡：超音鼠(70 元)，七喜(80 元)，台球(70 元)。星际游戏杂志 126、127 二本(30 元)。

周滔　6624100：46 上海市延长西路 1221 弄 2 号 503 室　200065

※出让：MD 卡：美国队长，落日骑士，兽王记，FIREMUSTANG(原装，每盘 50 元)，或与玩友交换一些打斗游戏。

池培杰　5011837　北京市朝阳区呼家楼北街 6 号楼 5—7 室

※征求：世嘉机一台(无损，400—500 元)。世嘉卡：超级三国志(100—120 元)。FC 卡：超级三国志(100—120 元)，水浒传(100—120 元)，赌神(80—100 元)，七龙珠Ⅰ、Ⅱ(100 元)，乱世群英(100 元)。

汤晓明　河南省郑州市中原区颖河路 119 楼付 12 号　450006

※出让：7 合 1(街霸三代、禁毒卫士、无赖战士、米老鼠、玛丽医生、眼镜蛇、街霸四代，50 元)，6 合 1(立体小精灵、蝙蝠·闪电侠、眼镜蛇、三目童子、五人街霸、无赖战士，60 元)，20 合 1(10 元)。求购：FC：三国志Ⅱ(八成新，100 元，带中文说明书)。

陈守逸　021—9727192　上海青浦县城东新村 97 号 201 室　201700

※转售：任天堂红白机一套。FC 卡：四合一(九人街霸、野战排、烈火三代、争霸)，鳄鱼先生，四人街霸，40 合 1(圣斗士星矢、脱狱、野狼行动、鸟人战队、中东大战、激龟忍者、机械战警Ⅰ等)，圣火烈传(共计 350 元以上)。

陈露　杭州市南山路 184 号 302 室　310002

※出让：MD 卡：2 合 1(三国志列传、三国志Ⅱ，180 元)，格斗三人组(50 元)，2 合 1(世界末日、沙漠暴风，120 元)，太平记(100 元)，世界英雄(140 元)。FC 卡：三国志Ⅱ(100 元)，3 合 1(人间兵器、空中魂斗罗、激龟Ⅱ，80 元)。

骆杭　BP：5105588—80325　杭州市凤起路 64 号　310003

※出让：任天堂卡：4 合 1(大力工头、超人、龙之忍者、格斗三人组)，单卡：特殊部队。征求：任天堂卡：热血足球(30—40 元)，世嘉机一台(150—250)。

程铮、赵玉昆　8876261—4603　北京市石景山区衙门口村西街 62 号　100043

※出让：世嘉卡：太空哈里(三维立体)。任天堂卡：三国志——赤壁之战(全新)，4 合 1(机械战警Ⅱ、战斗边缘、宝藏、风速英雄，全新)，4 合 1(九人街霸、列火Ⅱ、争霸、野战排，九成新)，双截龙Ⅰ，8 合 1(魂斗罗、花式撞球、1944、魔界村、绿色兵团、赤色要塞、荒野大镖客、沙罗曼蛇)，9 合 1(猫和老鼠、烈火、忍者龙剑传Ⅱ)。

黄宇恒　陕西省宝鸡石油钢管厂物资供应公司　721008

※转售：勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ(中文彩色说明书)。求购：FC 龙珠系列，三国志Ⅰ、Ⅱ，吞食天地Ⅱ(中文版)

张远　甘肃兰州市 151 信箱 50 分箱(高中部)　730065

※出让：世嘉卡：2 合 1(大魔界村、孔雀王Ⅱ)，世界末日(空魂)，四天明王(均 55 元)，美国队长，亚生命战争，空牙(均 75 元)，音速小子二代(85 元)，米老鼠与唐老鸭(100 元)，恐龙大战(105 元)，格斗四人组三代(140 元)，4 合 1(格斗三人组等)。

黄群根　湖北大冶市 208 信箱　435100

※转售：东洋牌八位游戏机一台(八成新，带 6 合 1 卡(黑猫警长、米老鼠、世界杯足球、奥运会、转棋、太空大战)，共 250 元)。FC 卡：AV 麻将及 AV 扑克(均 70 元)。求购：六按钮世嘉机一台(无损，

100%兼容，300 元)。

辛宁　BP：5258866 呼 9766　北京 8502 信箱 1 分箱　100015

※求购：无故障旧世嘉五代机＋磁碟机(16M)一套，世嘉游戏磁碟。

洪钢　(0316)2014031 转 2234　河北省廊坊市农业部乡企学院 26 号信箱　102849

※转售：一台金钥匙学习机(有音像教学和游戏功能，750 元)，一台 FC 游戏机(80 元)，3 合 1(成龙之龙、双金龙Ⅱ、坦克)，九人街霸(以上均为九成新，50 元)。求购：MD 摇杆一只，FC 三国志Ⅱ——霸王的大陆(60 元)，一些没有的 MD 及 FC 卡(最好龙珠系列)。

李鹏　(0451)4220740　黑龙江省哈尔滨市南岗区萧红中学一年十二班　150001

※征求：MD 卡：七龙珠——武勇烈传(80 元)，大战略(100 元)，光明与黑暗Ⅰ(70 元)，音速刺猬Ⅰ(60 元)，战斧Ⅰ(50 元)，梦幻之星Ⅱ(90 元)，史丁比的大发明(60 元)，唐老鸭(40 元)，海豚冒险Ⅰ(60 元)，凯撒大帝Ⅰ(50 元)，麦当劳之财富冒险(60 元)。

孙宇　北京市海淀区明光北里 13 号楼 1307 号

※转售：幽游白书——魔强统一战(24M，180 元)，真人快打Ⅱ(24M，200 元)。

李佳　北京市阜成路学校高一(2)班 100037

※交换：以西部牛仔和魔鬼终结者两盘 MD 卡换 MD 究极麻雀。求购：MD 立体声视频线一根(10 元)，MD 单发键手柄一对(30 元)。

杨柳　辽宁省鞍山市铁西区六道街 167—9　114014

※出让或交换："挑战者"学习机一台，九成新，配件齐全，有全国联保卡，配 18 合 1 学习卡，有说明书，可接录音机进行存贮和声像教学，另外赠送四盘声像磁带和一只光电枪(450 元)。求购：世嘉 16 位游戏机一台，要求有 A、B、C、X、Y、Z 双手柄。

严善文　(0553)3841541　安徽省芜湖市第四塑料厂　241000

※求购：八位机卡：三国志Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ，大富翁，大航海时代，超级航空大亨，赌城。出让：赌神 4 合 1(180 元)，格斗三人组(100 元)，烈火Ⅱ 2 合 1(110 元)，闪电侠 4 合 1(157 元)，恐龙 4 合 1(140 元)，足、篮球 4 合 1(165 元)，乌兹Ⅱ 4 合 1(159 元)，以上均全新。金字塔学习机全新 570 元。

王晶　武汉市青山区长轮青山船厂子弟中学初一(三)　430082

※转售：FC 卡：捍卫战士Ⅱ和美人鱼 2 合 1(50 元)，高 K 金卡 35 合 1(30 元)，166 合 1(50 元)，超级魂斗罗Ⅱ(30 元)。求购：原装世嘉一台(600—700 元)。世嘉卡真人快打，武勇列传(100—150 元)。转售：超任、MD、GB、GG、街机、FC 等的秘技书(9 元)。

李之凡　(0871)8189572—2016　云南昆明市虹山南路 1 号昆明军分区司令部李昭华转　650033

※转售：FC：圣火降魔录(附说明书，100 元)，七龙珠外传(100 元)，封神榜(附说明书 115 元)，半熟英雄(文字型，115 元)，圣斗士 50 元，3 合 1(激龟Ⅱ、人间兵器、空中魂斗罗，55 元)，也可交换。

李锴　上海市虹口区唐山路 725 弄 47 号　200082

※出让：台产世嘉机，九成新，带光荣三国志Ⅰ＋Ⅱ、十二人街霸、追踪Ⅱ代＋机车大赛、荒野大镖客＋快打拳头、蓝霹雳＋冲破火风、战斧Ⅱ、武勇列传，共 1000 元，或换录像机。SB486 换黑白电视机。8 位终结换二百元，配卡 6 合 1，39 合一，4 合 1 等。

郑庚林　广西苍梧梨埠旧街 80 号　543114

※转售：任天堂八位机一台(五成新，60 元)，七龙珠一代、二代合卡(90 元)，龙珠外传(90 元)，圣火徽章外传(九成新，有说明书，110 元)。

孙立　4354441　上海市闵行区南北大街 122 弄 38 支弄 3 号　200240

※出让：MD 卡：2 合 1(兰博、火激，150 元)。征求：MD 卡：三国志Ⅱ，可用上述 2 合 1 换。

蒋栋　(0771)4832772　广西南宁江南路 66 号　530031

※出让：原装日版超级任天堂主机一台(双手柄，AV 线)，超任 24M 磁碟机一台，共售 1780 元。另送超任卡街霸Ⅴ一盒，80 张超任节目磁碟(以射击、动作、运动类为主)，手柄加长线一条。

刘毅　5861747　广西南宁市建政路 3 号　530023

※出让：世嘉卡：侍魂(160 元)，七龙珠(120 元)，银河快枪手(130 元)，战斧Ⅱ(70 元)，饿狼传说(140 元)，真人快打Ⅱ(160 元)，世界末日(100 元)，格斗四人组Ⅱ(100 元)、Ⅱ(150 元)，PCLSEMAN(130 元)。征求：小教授专用 CD 及光盘或世嘉 CD。

张豫　6379129—2253　北京朝阳区东三里屯中 14 楼地下室 4 号　100027

※征求：FC：大航海时代，三国志——霸王的大陆，诸葛孔明传(每盘 100 元)，最好有说明，并愿以原价以上价格收购 SLG 及 RPG 游戏攻略本。

李均慰　武汉市葛倍化工厂子弟中学初二(四)班　430078

※交换：PC：轩辕剑Ⅰ，美少女梦工场Ⅰ，魔法门Ⅱ，三国志Ⅰ、Ⅱ，黑暗之蛊，苍狼与白鹿，94 世界杯，F117，七喜小子，快打至尊，doon Ⅱ，乌兹，鬼屋魔影Ⅱ，各种棋类，3D Walf，禁忌游戏，大富翁Ⅱ。欲换：卡曼契，创世纪，福尔摩斯等新游戏。转让：挑战者学习机 486 型。

许斌　0731—2292612　长沙市八一西路 76 号省药检所　410001

※转售：FC 卡：55 合 1(勇士们、究极虎 1—5 关、银河号 1—10 关、特殊部队、赤色要塞等)，4 合 1(战斧、蒙面人、小白兔等)，4 合 1(太阳舰队、银河武士、热血新纪缘Ⅱ、SD 快打)，6 合 1(魔法总动员、魔鬼司令、双蛇城等)，霸王大陆，赌神，七龙珠Ⅳ，小霸王游戏机一台，外加枪一支，九成新，共计 1200—1300 元。

陈健　2545431—510　北京市海淀区中关园 506 楼 502 室　100871

※出售：FC 卡：8 合 1(魂斗罗、赤色要塞、沙罗曼蛇、绿色兵团、花式撞球、荒野大镖客、1944、魔界村，80 元)，中原霸者(附说明，150 元)，勇者Ⅰ、Ⅱ(附说明，各 120 元)，百眼巨神(原装，50 元)。交换勇者Ⅱ、Ⅳ，热血格斗传说。求购：世嘉原装一台配电源手柄(400 元)及 MD 卡(40—100 元)。

段杰　湖南常德市城北庆丰(会)—43 栋 10 组 2 号　415000

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

SFC 真・圣刻

类型 RPG 厂商 YUTAKA 容量 12A

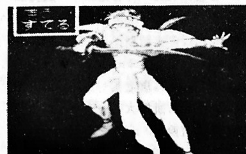
神话时代，天上的神曾制造了八位巨人，并将他们送往人间，帮助人们取得繁荣与富强。

但这些巨人逐渐被人类的欲望所控制，最后更成为被人类所利用的战争机器。

战争结束时，人们流离失所，大地改变了它的样子，巨人们也随之消失……

现在，一位肩负伟大使命的少年正要踏上他的旅途……

YUTAKA 公司在 GAME 界不算十分起眼，但这款"真・圣刻"却是十分引人注目的作品。人物和故事由伸童舍担当创作，游戏充满了传说的浪漫和神秘感。主角可以乘坐巨大的机器人行动，很有某部著名作品的气氛。而且，最值得注意的是节目中的对白相当突出人物个性。即便放在超任的众多 RPG 经典当中，"真・圣刻"也算是值得一玩的作品。



3DO 小叮当・友情传说

类型 AVG 厂商小学馆 媒体 CD－ROM

对于藤子不二雄的机器猫和野比(丸太)，大概下至十来岁上至二十多的朋友都不会陌生。这部作品的漫画及卡通迄今仍不断有新作推出，GAME 也在各机种都能见到。如今小叮当在次世代主机上也登场啦！这部"友情传说"中不仅是叮当，他那些长着耳朵的伙伴也相继登场，西部的就是基德叮当，中国的就是王叮当……等等。

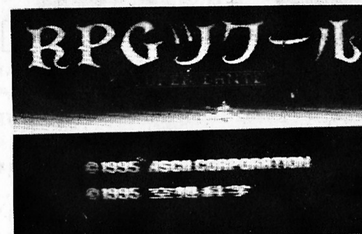
在游戏中充分发挥了 CD 大容量及 32 位处理的优势，角色与背景相当协调，有着漂亮的动画效果。而游戏中交谈、收集情报时全部是清晰生动的人语，另外各角色的表情、动作也极为丰富多彩。

随着冒险的展开，会见到许多过去在漫画中出现的角色，也要玩者看场合而使用各种道具。解开一个又一个谜团之后，就能见到感动的结尾画面了。

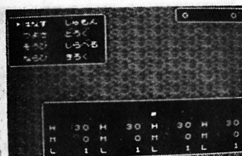
SFC RPG 工具

类型 RPG 厂商 ASSII 容量 8M

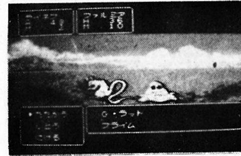
大概很多朋友都曾有过这样的想法：如果在某个 RPG 中能够按照自己的愿望随意设定世界该有多棒！包括妖怪的造型、数值、出现地区；游戏中的装备、魔法；主角的职业、初期能力……现在，由 ASCII 推出的"RPG 工具"就是这样一个节目。



在开始游戏之前，你要进行除指令视窗外所有项目的设定，主角、敌人、地图……不然就会进入一个只有汪洋大海的世界。当然，这可以充分体现你的品位与设计功力，如果敌人太弱，游戏会很无聊，但敌人太强就会没法进行……不过也可以由"示范节目"开始，先玩一遍样本，然后再去试着自己制作。值得注意的是，指令菜单及宿屋、购物等的本置与"勇者"系列极为相似，也许是有意让你感受到正统派的气氛。


▲不设定就会什么都没有

▲自己去设定数值，可别做出无敌的怪物哟！


▲各种画面都与"DQ"极为相似

SFC 龙珠 Z 超悟空传

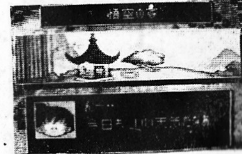
类型 AVG 厂商 BANDAI 容量 16M

提起"DBZ"的游戏，制作商当然非 BANDAI 莫属，不过这次非同寻常：既不是火爆激烈的 ACT，也不是大家已经习惯的卡片或 RPG，而是一个有真实时间制战斗系统的 AVG。

说是 AVG 似乎也不大准确，但迄今日本也只有 AVG 及 ETC(其它)两种分法，而 AVG 的味道更浓一些。因为剧中所有的移动情节、分情节及交待故事都是用文字及选项的方式进行。虽然独特的战斗系统要求打斗时有点技术，但若路线判断失误，有很多战斗是很难打胜的。

游戏几乎是完全忠于漫画原著(最近两年好像有很多人用这种话来介绍节目)，这种说法对于"超悟空传"是最合适了。因为从进入游戏的引子及悟空登场的第一句台词直至第二百零四个事件"打倒大魔王"，均与漫画中一模一样。当然为了游戏性也加入了许多分支性的新情节。总之，绝对过瘾！

▲这就是战斗画面


▲台词一模一样

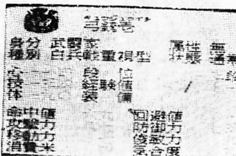
▲输了就会 GAME OVER

SFC 新SD战国传·大将军列传

类型SLG 厂商讲谈社 容量12M

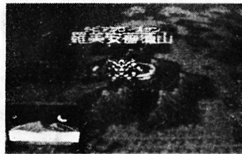
SD战国传是一个以类似高达(GUNDAM)系的机器人为主要角色的SLG。话虽如此，可别把它与不久前的"第四次"混为一谈。因为超级机器人大战系列中所有机器人、驾驶员都严守各自原作的设定。而本剧则完全不同，一个个作战用MS本身就是有血有肉(?)的角色，并进行了多方面修订，如担任主角的机器人名字叫"弓铳壶"，身份是武术家……等等。游戏中的必杀技、背景、音乐也无不散发着浓厚的日本味，看着那些SD机器人煞有介事地进行着"武者的对决"，真让人觉得好笑。

"大将军列传"采用即时作战而非回合制系统，战斗MAP时所有人都在倒数计时，行动力高的人先完成，便可抢先开始行动。看着满屏的机器人身上不断变换的数字，给人以很强的紧迫感。这个节目非常新鲜有趣，刚经历紧张的"第四次"而兴犹未尽的朋友大可拿来一试。



▲这样的状态表看起来很过瘾吧！

▲战斗画面有点像"第三次"。



▲移动画面是很漂亮的。

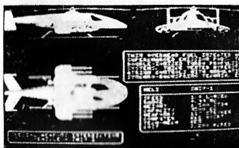
▲大家都在倒计时

MD 天地双雄

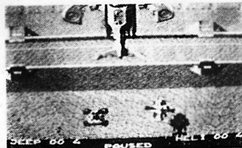
类型STG 厂商未明 容量8M

一架正在执行任务的"雄猫"战斗机突然被莫名的力量所控制，在剧烈的颤动中与基地失去了联系……。这时，你(或者你们)就要驾驶着新型武器"天地双雄"去消灭野心家的罪恶行动。

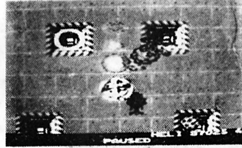
游戏同时于MD及SFC上推出，内容完全一样。不知是否巧合(或者抄袭)，游戏的设计思想几乎与ARC及FC版的横版STG游戏《联合大作战》几无二致，并且也是驾驶直升机同吉普车，所不同的是这个游戏为纵版，武器变化较《联合大作战》丰富一些。



▲飞机的形状酷似娃娃鱼



▲负责运输的飞机，机翼缺了两大块居然还能飞?!



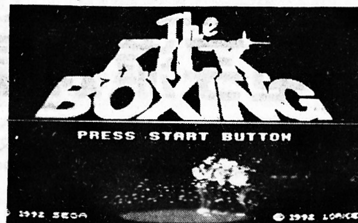
▲"保险"的设计与FC版完全一样。

MD 跆拳道

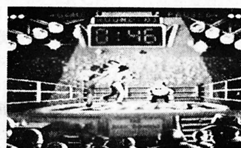
类型ACT 厂商SEGA 容量8M

源自韩国的一种有规则的搏击术——跆拳，很象日本的空手道而又不完全相同。这款游戏可让你感觉到跆拳的威猛强劲。

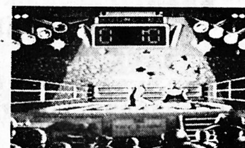
游戏的操纵方式在目前的游戏中可算最为特殊的，因为无论在赛场上做任何动作都只需控制方向键就能完成，不用其他键。这样，比赛中的技术动作会依靠对手间不同的距离来自动变化，从而完成花样繁多的动作。



▲在各级菜单中，有许多有用的功能，如教学等。



▲要瞄准时机，猛击对方。



▲象击剑一样，被打中的话指示灯会有显示。

MD 飚车王3

类型RAC 厂商未明 容量16M

紧张刺激的公路摩托车比赛加格斗在MD上已经出三代了。今次游戏继承了前作的设计特点，如赛车装备的购买，可在比赛过程中袭击任何人或动物等。

而三代在二代的基础上有了一些改进，如背景更加细致美丽，各种动画画面也增加了风趣而减少了残忍，赛道中会有跳板等辅助道具供骑手使用。更令人兴奋的是，一但从对手手中抢到武器即使过关也不会失去。

▲共有五个国家的赛道。

▲加强自己坐骑的实力。

▲要用一切手段取胜。

▲一不小心就会这样。

电子游戏是一门艺术

文/文 若

摘要：本文试图表达笔者的以下几点看法：

* **电子游戏是一种新的艺术形式；**
* **电子游戏事业是艺术、技术、产业的高度综合体；**
* **中国电子游戏事业的起步亟需有魄力的投资者和真正的艺术家。**

一种事物，当它具有丰富而独特的表现力时，当它能给人们带来由衷的欢愉时，当它表现为许许多多鲜明生动的形象时，它就是一种艺术。

电子游戏，就是一门艺术，一门新的艺术形式。

电子游戏的艺术内涵

每一种艺术，都有区别于其他艺术的内涵。与小说、戏剧、音乐、影视等艺术形式相比，电子游戏有其显著的艺术特点。

电子游戏最基本的艺术特点是参与，即：游戏者与游戏内容、游戏进程、游戏中的其他角色组成一个整体。没有游戏者的参与，电子游戏就不再是游戏，而成为电子小说、电子音乐、动画、电影，等等。可以说，设计游戏，就是在为游戏者设计角色、设计环境、设计活动、设计对手、设计规则，一切都是围绕游戏者及其所扮演的角色进行的。而其他艺术的服务对象，则大都是观众或听众，而不是艺术活动本身的参与者。

例如，同样是三国题材，小说《三国演义》用精湛的文字描述那宏大的战争场面和众多英雄人物，电视剧《三国演义》则给观众以生动的视觉形象，京剧《空城计》的是借助于唱念做打给观众以美的享受，而三国题材的电子游戏却能使游戏者亲自扮演三国中的人物去驰骋疆场。再如，美国著名电影《侏罗纪公园》使观众仿佛置身于恐龙时代，而同名游戏却可进一步使观众扮演戏中的主人公或恐龙。当你驾驶着心爱的战机在三维模拟空间翱翔、眼看着被你击中的敌机起火翻滚坠落时，你心中的欢悦是不可能从电影院中得到的；当你扮演的福尔摩斯找到了一个命案的重大线索时，其激动和快乐也是不可能从小说中体验到的。

人们常说，"百闻不如一见"，视觉效果是影视艺术赖以生存发展的根基。那么，是否可以说，"百见不如一试"，这参与效果就是电子游戏的艺术基石。

游戏者在电子游戏环境中不同的参与方式，就形成了不同的游戏类型。

（1）游戏者控制主角的动作：移动、跳跃、攻击、防守。这就是动作类游戏。此类游戏讲究逼真的形体动作、火爆的打斗效果、良好的操作手感、复杂的攻击组合。新近加入的三维视觉、主动视角等等，都是为了强化游戏者的参与感受。此类游戏的主角若是孩子，就要求表现出浓厚的儿童情趣、适当难度的技巧和鲜明生动的游戏环境。

（2）游戏者指挥主角的工作。主角可能是军队统帅、国家首领、公司老板、平民百姓。他们都有自己特定的任务：歼灭敌军、统一国土、建设发展。这就是仿真类游戏（即所谓SLG）。此类游戏讲究场面宏大、环境真实、使游戏者充分施展智慧，强调高层次的成功感受。

（3）游戏者推进情节的发展。这里总有一部引人入胜的故事，游戏者扮演的角色总要经历千难万险才能到达胜利的彼岸。故事的情节是逐渐展开的，主人公要做完一件事才能知道更多的线索。这就是情节类游戏（即所谓RPG）。此类游戏讲究错综复杂的情节、光怪陆离的道具、形形色色的敌人、变幻莫测的谜团，三维主动视角的移动更增添了现场感。游戏者靠自己的聪明、胆识、机敏获得一次又一次成功，使自己扮演的主角不断发展壮大，从而得到巨大的精神满足。

（4）游戏者操纵现代化设备，如飞机、赛车、飞船，或者是手中的模拟枪。这就是操纵类游戏。此类游戏讲究真实的操纵感觉、逼真的移动效果、攻击效果，强调操纵时强烈的感官刺激。

（5）游戏者与计算机对局，可能是棋局、牌局，可能有计算机扮演的对手，也可能没有对手而只是由计算机发牌。这就是棋牌类游戏。此类游戏讲究高超的人工智能、新奇的玩法、舒适的操作环境。游戏者在此自得其乐，逍遥自在，也是一番享受。

（6）游戏者参与体育比赛，可能在指挥世界杯足球赛中的巴西队，也可能在指挥NBA中的公牛队。这就是体育类游戏。此类游戏讲究逼真的比赛场景和动作、简捷有效的操纵方法，玩起来也是很有声势的。

游戏环境是多种艺术形式的综合体。

一部好的游戏节目应当有好的游戏环境，即给游戏者好的视觉效果和听觉效果。

游戏画面通常分为背景和角色两部分。早期的任天堂8位游戏机以64色中的13色为背景色，硬件支持背景的纵向、横向移动。角色由64个活动块组成，每个活动块是8×8的4色点阵。在这种硬件条件的限制下，画出好的画面相当困难。有了好的画稿，未必就有好的屏幕画面。16位游戏机的硬件条件有了很大改善，颜色64色、背景至少2层，画面质量也随之有了很大提高，美术师们已不再感到有多少限制了。到了32位游戏机，专用图形芯片已支持至少32000种颜色、真正的三维图形，美术师们将感到巨大的压力，因为他们大都没有制作三维画面的经验。美术界已经派生出计算机图形的新的分支，这些艺术家将在制作游戏节目的巨大挑战中充分发挥自己的艺术天才。

玩过《阿拉丁神灯》的人无不叹服那维妙维肖的动画效果。这是著名动画公司迪斯尼的佳作。日本CAPCOM公司的《街霸》之所以能一跑打响，也主要得益于主角火爆而逼真的动画效果。为了实现《侏罗纪公园》中恐龙动画的高质量，动用了多台SGI图形工作站。可以说，电子游戏集中了当代最先进的动画艺术和技术。

好莱坞从93年起大规模涉足电子游戏节目制作，直接在游戏画面中采用实拍镜头。CD—ROM的大存储量（600MB）和低生产成本又使在新一代游戏中大量使用实拍镜头成为可能。因此，电影导演或电视导演大量介入游戏节目制作不会是太远的事了。

如今的多媒体计算机或高档游戏机已经有了相当出色的立体声装置。逼真的语音已经取代字幕成为新版RPG节目的主要信息发布手段。有些节目已经聘请交响乐团为其制作音乐。高档MIDI已成为制作游戏配乐的主要工具。游戏音乐能否成长为现代音乐的一个分支？

至此已经不难看出，电子游戏不仅是多种艺术形式的综合体，而且还会成为推动这些艺术向前发展的强大动力。

电子游戏目前的水平还远未达到她的艺术巅峰

任何一种艺术形式都有其发生、发展和巅峰期。中国古代的唐诗、宋词、元曲，现代的电影、京剧、交响乐，等等，都曾经达到过或正在处于其最辉煌的艺术顶峰。而电子游戏作为一种艺术，尽管已经使千百万人爱不释手、尽管已经带来巨大的经济效益，但笔者认为，她还刚刚进入其发展期，远未达到其顶峰。

论据之一，是电子游戏的技术环境还在飞速发展。试想，如果有一天，计算机能够以非常低廉的成本听懂人类的自然语言、并通过自己的思维与人类对话，那时的游戏者将会得到更加自然、更加亲切、更加贴近生活的游戏环境，甚至可能在那里找到自己的良师益友。

电子游戏的发展从来都在紧随计算机技术的发展，或者说，电子游戏的需求是推动计算机技术发展的主要动力之一。任天堂公司的老板山内溥先生在谈到为什么不开发32位游戏机而直接开发64位游戏机时说，最主要的原因是，要给游戏节目设计者们一个没有硬件资源限制的设计平台，以充分发挥他们的艺术想象力。换句话说，迄今的游戏节目大都受到技术条件的限制而留下很多缺憾，更好的节目将在新的硬件环境中诞生。

游戏艺术家得到了好的设计平台，就象作曲家得到了装备齐全的乐队。

论据之二，是电子游戏节目的内容还较肤浅。电视在国外刚刚出现的时候，或许是出于商业目的、或许是因为比较容易制作，暴力、黄色节目充斥屏幕，引起社会舆论的强烈不满。电子游戏节目的普及不过十年，应当承认，以暴力内容吸引游戏者的节目一直占相当大的比重，其他类型的节目也是"游戏"色彩浓厚，基本上是针对青少年的。内容较为深刻的、取材严肃的正剧或悲剧基本上未见出台。笔者认为，大约还要用十年时间，电子游戏节目的重点才会转移到严肃题材上来。其标志，是出现一批能撼动千千万万成年人心扉的传世之作。

论据之三，是电子游戏节目的设计手法还在发展之中。造成电子游戏节目内容较肤浅的原因之一，是缺乏设计手段。RPG和SLG的出现是游戏节目设计方法的一大创新，但还不够。RPG能够表现复杂的故事情节了，但很多作品的情节发展显得比较呆板，很多难关的设置过分强调技巧而脱离情节；SLG能够表现宏大的场面了，但总带有很多数值计算的痕迹，留给游戏者发挥的空间也不够大。32位游戏机的出现使动作类节目的画面效果好了许多，但设计方法似乎未见创新。笔者认为，发展游戏节目设计手法的关键因素之一是智能，即计算机的思考能力和识别游戏者整句输入的能力。当然，完全有理由期待，有一天突然冒出一种全新的游戏种类。这是因为，艺术的魅力就在于，她可能超脱于理性逻辑之外。

电子游戏制作过程中的艺术工作

一部电子游戏作品的制作过程大致可分为策划、设计、制作、测试等阶段。一个节目制作组大致由导演、程序员、美术师及音乐师组成。

对软件技术人员来说，首要的是搞清楚游戏设计者的设计意图和设计细节，然后安排软件的数据结构和程序结构，还要对一些"出彩"的重点（如关键动作的效果）反复试验，接下来才能动手编程，以后又是大量的测试和不厌其烦的修改。一个好的软件人员，除了他的技术能力外，最重要的是艺术感觉和艺术责任心，以及良好的协作精神。

一个游戏节目的成败，在很大程度上取决于游戏中主要角色的造型。特别是动作、技巧类节目，规则上很难

出新,关键就看角色、动作、背景的画面质量了。日本各大游戏节目制作公司每年都要花费巨资从美国购买卡通形象的使用权。为了得到好的动画,这些公司都配备了最好的图形工作站和动画设计软件,以提高设计人员的创作质量和效率。然而,艺术灵感是买不来的。你创造过一个出色的造型,却未必能保证下一个也同样出色。日本SEGA公司当年推出16位游戏机时,把市场成功的希望寄托在"SONIC"身上。反复选择的结果,是采用了一位年仅27岁的女设计师创作的刺猬形象。这只活泼可爱的小刺猬立即博得了千百万孩子的喜爱,帮助SEGA公司取得了巨大的商业成功。这就是"明星效应"。造就游戏节目中的明星,就有赖于美术师们的创作天才了。

没有音乐、音效的游戏节目就没气氛、不热闹。许多玩家不爱玩普通PC机游戏的原因之一就是因为它是"哑吧"。对于为电子游戏节目配音的音乐师来说,除了应遵循一般的配乐规则外,还应注意一个问题,就是要使乐段耐听,即:长时间反复播放这段音乐,也不会使游戏者厌烦。

不同类型游戏节目的设计方法是不同的。

早期的动作类节目,如《魂斗罗》,属"行进"类型,即主角沿单方向行进,与不断出现的敌人对打。此类游戏又分为单人、多人、跳跃、纵深等多种设计。《街霸》确立了"对战"类型的主导地位,主人公直接选择对手,二人对打。32位游戏机出现后,动作类游戏的新动向是主动视角的三维动作。设计动作类节目,要选定游戏类型、设计动作套路、格斗效果。在制作此类游戏时,除了要十分讲究动作套路的动画效果外,还要与程序员配合实现好的"手感",即对游戏者操纵手柄的动作、速度及动作组合的合理响应,使游戏者确实感觉到他正在自如地操纵着主角的每一个动作。

对于《超级马里奥》、《侏罗纪公园》这类的技巧型节目,设计者的主要任务是为每一关设计新颖、好看、惊险、富于幽默感、难度适当的场景、障碍、敌手及主角的技巧。这里,要求设计者有十分丰富的想象力。

RPG节目的设计者实际上是在编一部引人入胜的故事。根据故事情节的进展,为主人公的活动设计场景、难关、对手、宝物以及为推进情节给游戏者的提示,等等。还要设计战斗规则、敌我双方水平增长的规律、对手的活动策略,并写出精炼的对话。RPG节目,既不是越难越好,也不是越复杂越好;既要保持相对单一的情节发展线索,又要尽量给游戏者留下施展智慧的空间;既要使故事情节峰回路转、悬念迭出,又要保持自然流畅的叙事风格。好的故事很多很多,但要把他们编成好的RPG,就要看设计者的创作功底了。

设计SLG节目,无论是军事题材、经济题材还是生活题材,都是在为游戏者扮演的人物设计活动环境和工作规则。这里没有既定的故事情节,没有华丽的打斗场面,玩的是策划、指挥技巧。设计原则有三:真实,要使游戏者感觉到他所扮演的人物所处的环境和各种条件的相互作用;自由,要使游戏者获得足够的手段和条件施展自己的才华;成功感,要使游戏者确实能从他的成功中感受到愉悦。好的仿真节目,要求设计者具备丰富的相关领域的专业知识、开阔的视野和调动各种艺术手段表现主题的能力。

近年来,各种类型游戏有互相融合、相互借鉴的趋势。如在RPG节目的战斗场面中,由游戏者操纵人物的动作,形成ARPG;或由游戏者指挥各部队的行动,形成仿真型RPG。又如,SLG的各战役用事先安排的顺序串在一起,或穿插一些事先编排好的情节,这都是使用了RPG的创作手法。ACT擅长视觉效果、RPG擅长故事情节、SLG擅长复杂场面,对节目设计者来说,要以一种类型为主构造整体框架,再根据需要融入其他类型的设计手法。

结 语

电子游戏是一门新型艺术,也是一个新型产业,是一个高投入、高产出的高技术风险产业。电子游戏事业需要艺术、技术的完美结合,需要有胆识的投资者,需要一批成熟的企业。

中国大陆的电子游戏事业尚在起步,与日本、美国的现有水平相比尚存相当大的差距。我们这些早一点涉足于此的创业者深知其中之甘苦。尽管如此,中国的电子游戏事业仍然是大有希望的。这是因为:

* 电子游戏是一种文化。中国有极其丰富的文化资源,能够很好地利用、开发这资源的只有我们中国人自己。

* 电子技术的飞速发展已使大容量、低成本的软件产品大批推向市场成为可能。从1996年起,中国大陆将出现电子游戏节目的大量需求。

中国的经济正在腾飞,有着极其巨大的市场潜力。谁先制作出优秀的中国文化背景的电子游戏节目,谁就把握住了市场先机。

(本文原载《中国计算机报》)

电子游戏软件

95·10期

电子游戏软件

Game Software

月 刊

每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会

编辑出版 《电子游戏软件》杂志社

社 长 文 若

主 编 叶宗林

美 编 苏 人

封面设计 王 跃

地址 北京东城区沙井胡同15号

邮编 100009

电话 (010)4041576

印刷 北京新华印刷厂

彩印 北京新华彩印厂

订阅 全国各地邮局

刊号 CNII－3505/TP ISSN 1006－5032

邮发代号 82－648

广告许可证 京工商广字0457

定价:4.50元

编者的话

论尽江湖

特 稿

世嘉世家

新游戏夜话

电玩暴走族

目录

新手培训车间

三 栖 人

蓦然回首

秘技天地

二手货市场

大 视 野

电玩大排档

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC－E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC－FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO·GEO	SNK16 位机
V·B	任天堂 32 位机
MD－CD(X)	世嘉 16 位光盘机
SUPER 32X	世嘉 32 位提升器

游戏类别缩略语

RPG	角色扮演游戏
A·RPG	动作角色扮演游戏
S·RPG	模拟角色扮演游戏
ACT	动作游戏
STG	射击游戏
PZG	益智游戏
SPG	运动、体育游戏
SLG	战略模拟游戏
AVG	冒险游戏
TBG	桌上游戏
ETG	其他游戏

新消息　快节奏　短文字
欲知 GAME 天下事
请看——

海外采风

Hey！朋友们好。从本期开始，经过调整的"海外采风"以新姿态登场了，在什么方面做调整了呢？主要是内容和篇幅上，这个栏目应该介绍 GAME 界所有的消息和新闻，而不能仅仅限于软件和硬体；另外，各类新闻有长有短有张有驰，但因范围增大，容量也必然会扩张。专注于软件之余，且让我们再把眼界放远一点、放宽一点吧！

美国 E3 展示会引人注目的种种

今夏在美国加利福尼亚州洛杉矶市召开的电子游戏/电脑游戏新技术成果展示交流会上，各大厂商都拿出了自己的最新锐作品。

NINTENDO OF AMERICA

美国任天堂在此次展示会上最引人注目的行动就是首次公开了 ULTRA 64 的外形。那全黑色的外壳及流线型机身与外界预想中的造型相去甚远，主机正面有四个手柄的接口，另外同时也展出了卡带的外形，大小与 SFC 卡带相近。另外，在美国已定于 8 月 14 日发售的 VR BOY 在会上也受到了众多玩家的关注。

任天堂展出新主机的同时，也推出了几款重量级的 SFC 软体，包括"超级大金刚 2"和"杀手学堂"，后者是美国街机极热门的名作，并且 ULTRA 64 正式发卖同时也将发售 U64 版，这回 SFC 版画面已经如此优秀，不难想像 U64 版本会达什么程度。另外，U64 的软件"BOBO TECH"首次公开展示了 DEMO 画面。

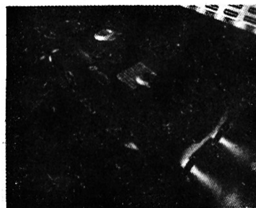
◀任天堂的小明星迪迪，比他的大金刚老兄还要受欢迎噢

◀UTLRA 的宣传攻势可不弱啊▶

▼ULTRA 64 的庐山真面目终于出现了

▼左边是"大金刚 2"，右边是"杀手学堂"

3DO

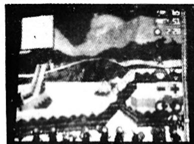
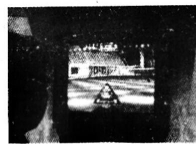

这就是3DO 64 BIT GAME吗?

作为次世代主机先驱的3DO,至今仍在软体数量上占有绝对优势(虽然良莠不齐),而3DO也坚持走着它"多媒体"的路子,在本届展示会上3DO又推出了它的新型周边机器"X－O－TRON"。这种体感式游戏设备,引起了不少人的注意。

3DO由于其主机性能逊于其对手机种,一直在与麦金塔联合努力开发的64位提升系统"M2·TECNOGE"也以高姿态登场了,在现场放送的一个RAC节目DEMO令人赞不绝口。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PLAY STATION在美国售价为299美元(约合25500日元),比SATURN低了100美元之多。而SONY产美版PS软体也非常丰富。在本次的展会上,"真人快打3"、"TOP GUN(捍卫战士)"、"3D冒险"等新作一齐登场,令观众简直有目不暇给的感觉。

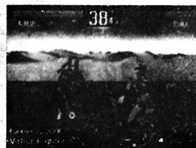


▲◀▼PS的美版节目也真不赖

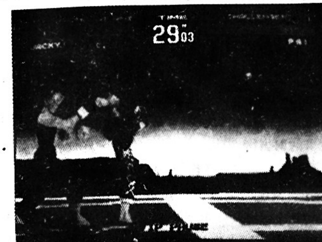
▲SONY在美国风头相当劲

SEGA OF AMERICA

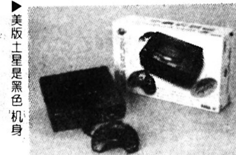
◀这是「VR2」吗?

▶不对,是「REMIX」


▶32X的「VR战士」


▲这是"VR2"吗?不对,是"REMIX"

美国世嘉公司于5月11日发卖美版SATURN主机后,一直将宣传重点放在"VR战士"上,这次也不例外,本次出展的除了美版SATURN外,还公布了SATURN最新的软体"VR战士Remix",这个节目基本还是一代的人及招式,但在POLYGON的外部轮廓下了很大功夫,可以说有着二代的造型和一代的基本设定,大概会有许多人为此兴奋不已吧。而SEGA在SUPER 32X上居然也推出了"VR战士",画面及多形型的处理别说与街机比较,就算比起土星版也差出很多,不知道这种"形"已不似的作品"神"又如何?


▶美版土星是黑色机身

ATARI

雅达利的JAGUAR主机不知道还有没有人记得,现在这只"美洲虎"居然还在GAME平原奔走真是个奇迹。本届展会上雅达利推出了JAGUAR的VR眼镜及CD－ROM系统,并展示了一部分JAGUAR－CD的软体。不知这些产品能否使雅达利走出目前的窘境。

成龙监制主演的正统对战GAME登场

成龙?进入游戏节目?好像并不是新闻了,记得"成龙之龙"吗?但这次有很大的不同!是什么呢?因为这回可是真人映像的正统对战节目哦!

本节目的名字是"THE KONG－FU MASTER JACKY CHEN(功夫之王　成龙)"5月18日,KANEKO公司召开新闻发布会,正式宣布制作该节目的消息,而成龙本人也从香港飞赴日本与会。

KANEKO表示完成制作后将会考虑往家用GAME机移植该作品。会选择哪个主机呢?JACKY迷们敬请留意吧!

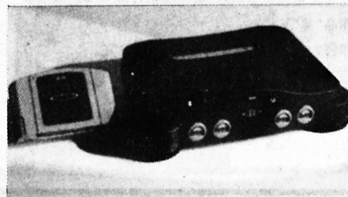
NAMCO娱乐城进入SPAIN

NAMCO中的娱乐城在西班牙出现了,这就是5月2日开张的"NAMCO·WONDERPAR"。

担当这个娱乐城管理工作的是NAMCO的子公司欧洲NAMCO集团。在开业当天,于西班牙最大的公园内召开了以"娱乐、文化"为主题的游园会。娱乐城内共投入246台街机。对于NAMCO而言,娱乐城的召开也代表着其在欧州市场的进一步扩大。

ULTRA 64 的面纱逐渐揭开

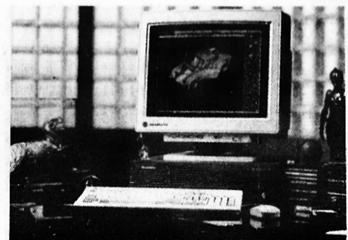
随着发售日一天天接近，任天堂的 64BIT 主机"UITRA"正在不断向人们展示其庐山真面目，她的软体、硬体越来越多的情报被更多的人所了解。这期海外采风中就让我们从五个角度来看看最新公开的情报。



▲U64 是有着众多谜团的主机

一、ULTRA64 的即时演算机能

次世代游戏，最大的特征莫过于华丽细致的画面和清晰逼真的音效，32 位机都是借助 CD 来完成的，因而牺牲了一部分的读取时间。在容量大而令人等得心焦的 CD 和容量受限制但不需等待的卡带之间，任天堂选择了卡带媒体。



▲有着工作姑的处理能力

因而对主机的要求，就是必须具有强大的即时处理能力，这样才能在以有限的容量下制作的 GAME 达到理想效果，而已发布的消息表明，U64 完全能够胜任这一工作，并且已经公布了可以做战机设计及测试效果的射击游戏！

二、名作的 64BIT 化

最受关注的莫过于软体这一环，在 64 位机上将推出的有多款从 FC 至 SFC 都是大热门的名牌、老牌 GAME、尤其是"太空战士"、"勇者"、"赛尔达"、"玛利赛车"都将推出 U64 版。

三、海外开发的软体？

这次的 U64 最初一批软体，是以海外厂商制作为主的，除了美国任天堂，有 ACCKLAM、GAME TECH 等 7 社已推出了多款力作，如著名的"DOOM"、"TOP GUN"等等。

四、手柄之谜

直至今天，U64 有一个重要部分仍然不为世人所知。这就是它的手柄，无论键钮、造型、配置……对外界严密封锁，会是什么样的呢？

▲会采用 VB 或 PS 的手柄吗？

五、价格真的只有…？

任天堂几十年不变地奉行"软体策略"，因而主机的价格，在最初就定得很低，现在所预定的发售价，确定是在 25000 日元以下！而软体价格预计将与 SFC 卡带持平。

海外热门 GAME 排行榜(9 月 8 日截止)

1. 超级玛里奥冒险	ACT	SFC	6. 王牌空战	STG	P.S
2. J 联盟 3	SPG	SFC	7. D 之食卓	AVG	S.S
3. 龙珠 Z 超武斗传	ACT	P.S	8. 超级大金刚	ACT	G.B
4. 学校的恐怖传说	AVG	SFC	9. J 联盟实况足球	SPG	P.S
5. 王国传说	S.RPG	S.S	10. 妖精战士	S.RPG	P.S

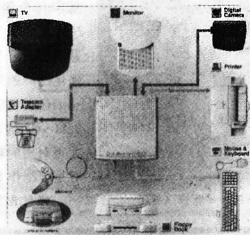
64 位主机"PIPPIN"亮相

该次世代机由 BANDAI 与世界著名的苹果公司所共同开发，在互换性上是属和苹果公司的 POWER—PC 同等级的 64 位机种。只是，BANDAI 公司将其定位为家用领域中的一部简化型主机。虽然在性能上较个人电脑做了简化，但为了迎接多媒体时代的到来，这部主机除了游戏机的功能外，还设计了许多电脑上才有功能，如接 VGA 彩显，键盘、鼠标、打印机、数字相机、通讯介面等等。

BANDAI 公司认为这部 PIPPIN 主机可使玩家不仅仅能玩游戏，而且能享受到多媒体多样化的乐趣，该机采用了与 POWER PC 相同的图形操作介面，让玩家感受到这既是游戏机又是多媒体电脑，这是否代表着次世代游戏的发展又进入了一个新纪元？

PIPPIN 机能一览：

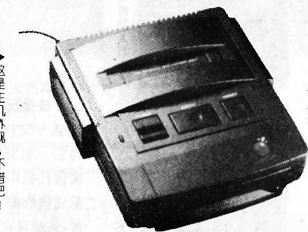
CPU	POWER PC—603/60MHZ
RAM	6MBYTE
CD ROM	4 倍速
发色数	1677 万色
视频输出	S 端子，AV 端子，VGA 端子
音源	16BIT 立体声数码音源
对应软件	专用游戏，CD 软件，音乐 CD，VIDEO CD



第一部中国人自行开发的游戏机——A'CAN

由台湾省敦煌科技开发的 16 位家用游戏机 A'CAN 在台亮相，除了主机之外，还开发了能使其升级至 32 位的图形加速器及通信介面，今后还可能为它开发 CD—ROM 驱动器之类外设。目前的软件支持商中有不少是台湾省内著名的 PC GAME 开发商，开发中的游戏也大多是从个人电脑上移植下来的，如三国志——武将争霸，光明战史等。

目前利用网络通信的第一项初步计划——"爆米花电玩频道"正透过全省十余家有线电视台进行实验性的试播，以最普遍的 CATV 有线电视网络，尝试让互不相识的两地玩友进行对战。

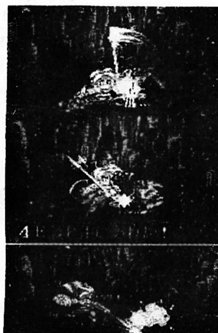


▶这是主机外观，不错吧！

◀A'CAN 的手柄，象 SFC 的手柄？

▶图形加速器，象 MD 的 32X 提升器？

SFC 史上首个 48M 游戏——幻想传说


▲必杀技——魔神飞燕脚

NAMCO 原定以 32M 容量制作的 RPG 游戏《幻想传说》，近日决定增至前所未有的 48M，电池记忆系统也由原来的 64Kbit 增至 256Kbit，还有就是其英文名易名为 TALES OF PHANTASIA（参见本刊今年第六期 Page/4）。据 NAMCO 负责人透露，增加的容量主要用于充分完善故事情节并强化画面效果与角色动作。

▲细腻的背景

任天堂近日也表示，能装入 32M 以上容量的游戏卡已经研制成功，而且在技术上来说，SFC 主机最大可对应的容量能达到 64M，至于 SQUARE 与 ENIX 这两大 RPG 厂商对是否制作 32M 以上游戏均无明确表示。

拥有 32M 以下超任碟机的玩家，是否要考虑升级了？

VB 连同 5 款软件正式发售

◀炸弹人方块

◀太空波子机

▶红色警报

▶猝宝网球

▶电子机械拳王

备受玩家瞩目的任天堂 32bit 次世代机 VIRTUAL BOY 终于面世了，连同它一起发售的游戏共有五款，VB 是次世代机中唯一自带显示系统，能够展示立体空间，使玩家感觉身临其境的机种，虽然只有单色显示，但其创新的设计和低廉的价格让玩家跃跃欲试，市场前景相当乐观，也使得玩家对期待中的 U64 更具信心。

两大名作移植 PS

信长野望——霸王传

光荣加盟 PS 的头款软件《信长野望——霸王传》在九月登场，在过去，光荣的作品价位一直是定在日币 10000 元左右，但加入 PS 的开发阵容后，由于这部主机的市场定位不同，因此光荣公司毅然决定以日币 6800 的低价策略大举进军市场。当然，因为硬体性能的大幅提升，玩家这回可欣赏到在以往所无法体验的精致实拍画面，PS 版的霸王传 夸下海口要让战国时代的气氛完全真实呈现！

采用大量实拍画面▶

登场武将有 900 人▶左右，每人都有照片

银河飞将Ⅲ

在个人电脑和 3DO 上掀起狂热的超级大作 WING COMMANDER Ⅲ，目前正式确定移植于 PS。据原作公司表示，由于开发环境的完善，目前移植的进度相当顺利，为了能在 PS 上忠实重现原作精神，决定采用四片光碟来制作并发售。

由这次移植银河飞将的计划来看，许多在个人电脑上大出风头的游戏将来也是列为 PS 软件的一大经营方向，难道 PS 的意图是全面拦截各个机种的所有重头游戏？

海外 PS 软件排行榜

名次	游戏名称
1	斗神传
2	铁拳
3	实感赛车
4	妖精战士
5	空战雄鹰
6	极上 Q 版沙罗曼蛇
7	A 列车 4
8	星际战士@
9	火枪英雄
10	机动战士—高达

斗神传仍然是 NO. 1▶

BANDAI 的机动战士入围▼

从'87至'95，长盛不衰的超级王牌
"X"推出后仍旧力度十足
永远的对战GAME

■电玩暴走族

街头霸王飓风

SF的回顾&新作推介

■文/KING ■图/Z·L·D

"SF"在软体名称缩写中代表什么？史上最成功的对战节目的是什么？相信所有玩家都能脱口而出："街霸！"的确，"STREET FIGHTER"系列为CAPCOM带来的巨大商业效益和它对GAME界及整个社会造成的影响，是任何一部作品都无法比拟的。很有可能一些玩了好几年GAME的家伙至今不知道SQUARE的大名，也没玩过"太空战士"系列RPG。但要说有谁不知道"街霸"，除非他是一个基本没接触过游戏的外行。

SF系列在'94年春推出"Ⅱ X"版本后，曾有人说过"街霸"已经接近功成身退的日子了。岂料经过一年的沉默，在'95年的春天，CAPCOM再次打出了"SF"的新牌！并且这回公布的不是一个而是三个完全不同的节目：街机版的"ZERO"、为次世代主机制作的街霸电影版和卡通片版。卡通版名字叫做"SFⅡMOVIE"，将在PS. SS及3DO推出，收入了许多剧场版动画的片断。电影版全名是"SF～REAL BATTLE ON FILM"，是真人映像的对战节目，在SS和PS上都会推出。本期将重点介绍两个对战型的节目："ZERO"和"REAL BATTLE"。在此之前，让我们先来回顾一下SF系列在街机上的发展历史：

STREET FIGHTER（87年8月）

最早的正统派一对一格斗，且有必杀技等要素设定的节目。游戏者可以在隆、KEN两人中选择一位过局，目标是打败世界格斗技之王SAGAT。同期稍后的龙虎及饿狼一代也是在剧场模式只可以用两至三名的主角来进行的。摇杆"上→跳、下→蹲、前→进、后→退（对方攻击时自动变为防御）"的设定作为最正统的操作方式沿用至今。只有拳脚两键，内藏压力仪，以击打的时间及力度来区分弱中强的力度。从二代开始由于推广六键控台及参考用户意见变为6键控制，但在同类的很多节目中至今仍大量采用此系统（如"世界英雄"）。

最早设计指令操作系的必杀技，波动拳旋风脚与现在相同，而升龙拳是↓→↘·拳，在当时玩家的观念中几乎没有"必杀技"的概念，会用波动拳的都不太多更别说升龙拳了。也因此必杀技威力出奇地大，资深的玩家想必还记得波动拳在当时的恐怖：三发即可令对手毙命。升龙拳更是有着一击必杀（约打掉80%I 的惊人威力！只不过几乎没有人知道出法。此外在SFⅠ中防御普通技也会掉血，当然以后就没有这项设定，"Ⅱ X"中曾有过这一方案，但我们玩到的"Ⅱ X"并没有实行。本节目在PC－SCD于'88年12月推出，由HUDSON移植，名字叫"FIGHTING－STREET"。

FINAL FIGHT（89年12月）

即有名的"快打旋风"，在哈格（HAGGER）、科迪（CODY）及凯（GUY）中选出喜欢勇士打击MAD GEAR，救出哈格的千金，也是科迪未婚妻捷西卡的横卷轴清版型动作游戏。基本招式、技巧简单明快，感觉极为流畅，而难度是比较高的。

但"快打旋风"显然不是对战游戏，为什么会出现在街霸作品回顾中呢？这是因为该系列与SF系列在时间和情节上很多都是相通的，而且，CAPCOM在当年的AM SHOW中展出本节目时曾用过"STREET FIGHTER '89"的名字。并且这个节目与马上就要介绍的"ZERO"有极密切的关系呢！一定要留意"ZERO"的人物哟。

STREET FIGHTER Ⅱ（91年3月）

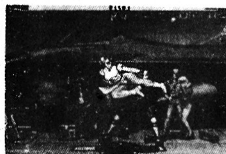
永远不朽的经典，至今仍有机铺在用它赚钱，让无数玩家怀念的"八人街霸"多余的介绍是不用了吧，新登场的春丽、本田、布兰卡、桑吉尔夫……新设计的系统，必杀技……大幅调整的操作性、平衡性……整整一代人为SFⅡ的出现而欢欣不已、痴迷不已。对于整个业界的影响也是可以用"震撼"一词来形容的。当玩家看到自己的八战士之一击倒全部对手后，以一代的格斗王SAGAT为首的三大强者出现……好不容易打到SAGAT，赫然又冒出一个VEGA（美版中名字是BISON）！当时的兴奋就甭提了。自然，也期待着有一天可以使用这些（当时看来）强得吓人的斗士。

STREET FIGHTER Ⅱ'（DASH）（92年4月）

主要变动是可以同角色对战，并能够选用经适度调整后的四天王。把SFⅡ炒得更加火热，"DASH"推出后若哪家机铺不上SFⅡ，简直就是落伍的表现。因为可以使用四天王，对他们的弱点、性能有了进一步了解，爆机率迅速上升，玩SFⅡ的人也日益增加。

笔者印象中也就在那一阵开始出现很多被香港人改得乱套了的SFⅡ，如"升龙"、"降龙"还有好几版叫不出名字。对决一开始人物就向上方升起，如同"北斗之拳"或"龙珠"的格斗场面，然后隆发一个升龙拳带八个气功波等等。也算我国的特色之一吧，在日本是玩不到这种东西的。

STREET FIGHTER Ⅱ'TURBO（92年12月）



提升速度、追加新技的一个版本。隆、肯加了空中旋风脚、布兰卡加了对空滚击、本田加了能透波攻击的超级百贯落、春丽加了气功拳……弥补了以往玩家们的一些主要不满之处。

可惜的是街机的"TURBO"在国内出现并不多，不过玩SFC、MD的朋友该不在少数吧。总之，它使斗士们实力更为均衡，并且新创了很多打法，在国内家用机上统治了很长时间。

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ（93年9月）

采用Q SOUND使BGM大幅提升。而角色普通技、特殊技、必杀技有了很显著的变化。四名新战士未受太大好评但该节目是极成功的。

"SUPER"版的街机可以通信对战进行淘汰赛，不过对于国内好象是没有什么意义的设定。除上文提到的操作方面，人语配音、人物特定、得分系统也是新制作的。

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X（94 年 3 月）

将前作的未完善部分继续改良；各角色均持有超必杀技；隐藏 BOSS 豪鬼出尽风头；可以让玩家选择速度；可以用秘技调出"SUPER"的角色（使用前作的招式，没有超必杀技）。以上的变更点，构成了这部至今还是大热门的"Ⅱ X"。现在……

STREET FIGHTER ZERO（95 年？ 月）

·仍带着"SF"的名字，但终于不再是Ⅱ代……"ZERO"在AMSHOW隆重出台了。到本期杂志发行，应该已经在日本街机厅中出现了吧。关于这个节目，随后将作详细介绍。

将时间倒回四年前，那时的街头战士们……

STREET FIGHTER ZERO

午夜的圆月将光芒从云层的缝隙中射向大地。

月光下的旷野，两名身着道服的年轻男子正拉开架式对峙着。

白衣赤发的隆，红衣金发的肯，两人的头发、衣带在随风飘动。

突然，两人同时将手心相对，虚合在身侧，双手间迅速产生一团发光的气体。

"波动拳！！"

画面随之切换，在雷鸣电闪中，一位身材高挑，穿紫红色裙装的女性出现，看她的招式，赫然也是波动拳一类功夫。而背后的黑暗中，狞笑着的帝王 VEGA 侧视的上半身，巨大魔影浮现……

以上就是"街头霸王 ZERO"充满着迫力的 OPENNING 画面，而这个节目与以往系列作品相比的强化，绝不会只在片头体现出来，那么它都有那些新系统呢？让我们来看一看！

关于新系统

新的系统突破了 SF Ⅱ 系列的局限，被称为"ZERO FACTORS"共有四项。

ZERO FACTOR1 超能量槽

"ZERO"的超必杀技有了"Lever"的概念！那位于屏幕下方的能量槽在蓄满后可以接着积蓄，也就是说Lever1 之后还有 Lever2，最大可以达到 Lever3。"Lever"在这里又是什么意思呢？举例来说 SAGAT 的超必杀技虎裂袭，Lever1 时即可使用，若全部命中能打击 5 下，而倒 Lever3 时可以打出 10 下左右！给对手的伤害也会倍增。这个系统无疑提高了对战时的战略性，而不像过去一有超必杀技就会忙着用出来或者等着用于结果对手的模式化打法。

ZERO FACTOR2 自动操作

在"X—MAN"中，初学者可以选择 AUTO 操作（自动指令）也在"ZERO"出现了。所谓 AUTO 操作包括对方攻击时不用拉住后便自动转入防御、以及同时按下两下相邻的键（弱拳＋中拳）即可使用连续技必杀技等等。不过自动指令终究有许多不便，比如硬直时间无法掌握，连续技也十分贫乏等等。但对于初学者是十分有用的。

ZERO FACTOR3 防御反击

"恶魔战士"有一个很特殊的技巧设计，就是"防御反击"。"ZERO"也有同样的技巧，即对方飞跃攻击时快速输入←↙↓·拳（或脚），那么我们的角色就能够使出类似"饿狼"回避攻击的技巧，并以升龙拳一类的无敌技将对手击落。

ZERO FACTOR4 其它部分

"ZERO"也有许多独特的创意，比如角色起身时将可以控制方向而免受某些牵制攻击之苦，还有空中防御等等。总之，在感觉上与其说是街霸更象是恶魔战士。大概 CAPCOM 有意制作这么一个集合了众多系统的节目以满足那些狂热者。正因为这样，在 AM SHOW 上宣布"ZERO 基本定位为街霸系列的外传"这种说法也可以理解了。

关于 ZERO 的其它

相信已有不少人知道，"ZERO"的时间设定是 SF 一代结束后，SF Ⅱ 的故事开始之前。因此有很多地方都是照顾了这一时期的状况而设定的。比如隆的头发还是红色，肯的金发也还没剪短，扎着马尾巴，两人的脸部特写也显得很年轻，与八人版中的造型有点接近。

从"SUPER"版开始采用的得分显示系统作了进一步强化，在玩十六人街霸时每打一套连击，都是在连击结束后或不再有连续判定时才给出"？ HIT COMBO"但"ZERO"就不同啦！举例来说，用隆的跳跃重拳命中后，再接一个下蹲重拳，这时就会显示"2 HIT COMBO"。如果动作快紧接着推出波动拳，"2 HIT"就会变成"3 HIT"。总之是边打边计数，而不再是打完了才报一个总数，感觉是非常过瘾的。

角 色 介 绍

隆 RYU

"持有神秘力量的格斗家……"击败萨加特之后，听到这样的传闻。这个消息不断冲击着隆的心。

"那个人是比萨加特更强悍的男子吗？"对于隆而言，在他爱武成痴的性格和战士的热血驱使下，若不与这个传说的强者对决一次，是死也不会甘心的。正好他也想在进一步修炼之前，试试自己悟出的"真空波动拳"的威力。

肯 KEN

与女友艾丽莎分别，准备继续苦修拳法的肯，听到了隆打败世界格斗王的消息……

"那么，对我又知何呢？"肯这样想着。虽然将回美国继续修行已经确定。但在此前无论如何要与阿隆再比试一次！

春丽 CHUN LI

新上任的缉毒警官春丽，工作上的成绩比所有人都要出色，正在一帆风顺时，却发生了意外的事件：担任调查官工作的父亲在行动时失踪了。

经过一连串的追查，春丽发现在父亲失踪事件的背后有一个巨大的犯罪组织。为了找到父亲，春丽全然不顾危险，投向战斗的世界！

纳什 NASH

军队的上层被国际犯罪组织势力渗透……。若这项情报属实，那么眼下执行的反恐怖行动还有什么意义？！但首先要证明消息的可靠性，素来行事谨慎的纳什甚至对特种部队里最好的朋友古烈也没有透露，独自展开了调查。他对自己的战斗力和应变能力有着充分自信，并且他也不愿让别人卷入危险之中。

如果真有这种戴着正义的假面而把灵魂卖给恶魔的败类存在，纳什发誓一定要让他受到制裁！

凯 GUY

梅特罗市那场著名的“FINAL FIGHT”结束后，哈格继续做他的市长，科迪与捷西卡去结婚旅行。而凯认识到自己的实力还远远不足，为此，经过了武神流的短期强化特训，凯出发向全世界的著名格斗家挑战。因此也可以解释为何“快打2”中源柳齐一家被绑架，而凯却没有上场。

在“FINAL FLGHT”中，凯的武技最为多样化；各种拳脚功夫和三角跳踢潇洒漂亮。比起用西洋拳法的科迪及只会扑人、坐人的哈格，他的动作更加华丽，是笔者在三人中使用率最高的角色。但这样的功夫在隆、肯等人面前显然还不太够用，会设计什么样的招术呢？

苏杜姆 SODOM

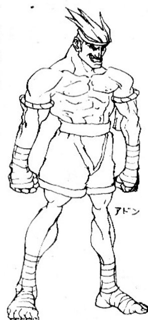
光听名字也许多数人感到陌生，不过他的怪异造型恐怕谁也不会忘记。记得“FINAL FIGHT”刚推出时，甚至有人怀疑CAPCOM的制作者是否在发烧，竟然把这么厉害的家伙放在第二关做首脑。现在，苏杜姆扔掉了那对恐怖的日本刀，拿起古代捕吏用的“十手”去和其他街头战士们比斗，希望借此实现他的愿望：寻找合适的人材成为同伴，让MAD GEAR重振雄风。当然，还要向曾令他受辱的凯复仇！

伯迪 BIRDIE

虽然名字很可爱，但论性情凶残和造型恐怖毫不逊色于苏杜姆。曾是一名职业斗士，但因为经常发狂地动用凶器及喜欢过分地摧残对手而被格斗界放逐。

无法再度踏上职业赛场的伯迪从此开始了街头战士的生涯。狂暴的他在街头格斗战中更加无视比赛规则和道德，出战时在手臂上缠绕铁链，并专门练就了使用凶器的必杀技。与多数四肢发达头脑简单的头士一样，伯迪相信凭借他强悍的力量，必然能得到一切。

阿顿 ADON



泰国拳的高手，也许二十世纪以来没有比他更信奉泰国拳完美与强大的人了，与萨加特不同，阿顿始终坚持使用最正统的泰拳技法来打倒对手。他相信除了萨加特再没有人能够与自己一较高低，但现在萨加特竟然被打败了！

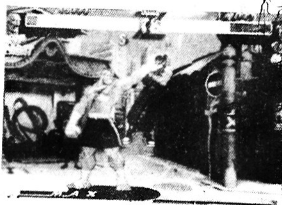
阿顿再也无法忍受了，他一向尊敬佩服的萨加特竟然使神圣的泰国拳蒙上了污点，令他大失所望。

“泰国拳是无敌的，谁也不能抹杀这条真理！”阿顿发誓一定要让全世界的人都认同这句话，对于萨加特本人及打败他的家伙，也一定要使他们觉悟才行！

萨加特 SAGAT

他曾是到达格斗技顶峰的帝王，而这称号在一瞬间，被那个东洋人的一拳夺去了。

失败所带来的屈辱和挫折感令他心头燃起熊熊烈火。萨加特卧薪尝胆，刻苦修练并吸取与隆交手时经验教训，开发出新型的强力必杀技。他所失去的一切，都将在他这次复出时夺回来！



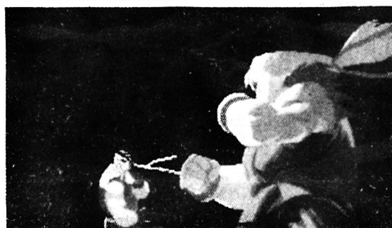
罗丝 ROSE

拥有超人能力的女孩，她有着过人的反射神经及体格，而且是一位有名的灵能者。

但在平静的生活中，罗丝突然感到一股邪恶的力量正在迅速扩大，她的“灵能量”本能地产生了反应。作为灵力者，她必须把藏在黑暗中的邪恶根源，那个强大的黑暗力量支配者找出来并将其彻底封印！

带着“最后使命”，罗丝毅然踏上了她的征程。

行啦，人物介绍也结束了。前面谈过，“ZERO”是作为“外传”登场的节目，那么这次之后SF还会不会有续作呢？而众多对战迷们会热切期盼？拭目以待？还是希望不要再出，画一个完美的句号呢？恐怕持三种心情的人都会有自己的理由。相信有不少玩家已对其复杂化的系统和操作及过于精密考究的平衡性感到索然无味，而更怀念“TURBO”甚至八人版那种猛烈但稍觉生硬的感觉，至少笔者如此。SF像一件天生的艺术珍品，但经巧匠过分的雕琢，修饰已失去了它的天然之美，虽然更漂亮耀眼，但对于有些人那并不是吸引他的原因。他们玩这个游戏只因为它是“SF”。有一点可以肯定，如果没有“SFⅡ”在迷家心中的基础，“ZERO”推出后绝不会像现在受欢迎程度比“X－MEN”和“恶魔战士”高出这么多。



期待已久(?)的 “真人街霸”终于登场!!

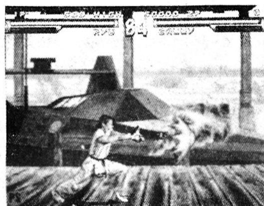
类型 ACT 厂商 CAPCOM 机种 PS. SS

“街霸”系列的节目将在PLAY STATION和SATURN上同时登场！但不是街机上任何一款作品的移植，而是将美国制作的电影“街头霸王”中的角色拍摄下来制作的真人版格斗节目。你可以自由操作由尚·克劳德·云·顿饰演的美军上校古烈及其他电影中出现的斗士，虽然绝大多数人物及他们的动作设定与“ⅡX”版相同，但因为是真人版，玩起来会有截然不同的新感觉！

游戏是由电影制作而来，自然要以电影中的设定为主，因此各比武场地都是影片中的场景，只地面沿袭SF系列采用了3D的效果。角色中少了塔尔锡、飞龙、飞鹰三人，而布兰卡、肯等人也与以往的形象相去甚远，另外有一名新面孔，是与古烈一起担任联合国军队指挥官的日本人上校萨瓦达(SAWADA)。

▲有很多相似的必杀技▼

▲也有大不一样的动作



"街霸REAL"战士的各种技巧包括普通技、摔投技、特殊技、必杀技、超必杀技、拳、脚……都非常忠实于系列的设定，只不过换了真人演出，应当更有真实感吧。另外由CAPCOM制作，虽是真人映像节目，操作性应当也差不了，"真人版街头霸王"，恐怕是很多人长久以来的梦想吧。

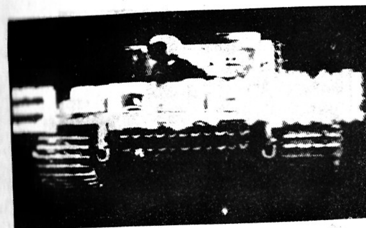
前面谈过，布兰卡和肯在造型上有了较大变动，而也有些人是十分"忠于原作"的，比桑吉尔夫、嘉米无论动作还是造型都非常"地道"，因为是美版，反面BOSS名字是拜森，戴利爪的斗士是贝加，而拳王是巴洛克，并且在"REAL"的故事设定中，巴洛克竟成了一名正面角色！总之隆、肯、古烈等主角打击拜森将军的犯罪组织（影片中拜森不仅是犯罪级织的首脑，而且是支配着东南亚一个国家的独裁者）。这一基本框架是不会变的，但细处则作了各式种样的改编。反正看过电影后朋友们会了解得更多，就期待FILM的到来吧！（怎么说到电影上面去了）

▲超必杀千裂脚

欧陆战线

文/时 雨

机种 MD 厂商 KOEI 类型 SLG 容量 8M



简 介

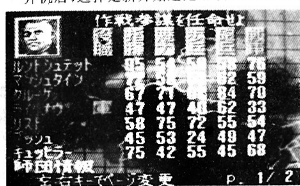
◀欧洲大陆将在你的铁蹄下异常兴奋

这是一部以德军二战时所参加的六大战役为题材的SLG。在游戏中，你将扮演一个军团的军团长。一个军团有四个师团的兵力。每个师团都有一个你选定的师团长，直接的战斗可以交给他们去指挥。敌对的双方是连合军（盟军）和枢轴军（轴心国军队）。连合军方面有自由法国领导人戴高乐将军、英军统帅蒙哥马利，深谙谋略的美国五星上将布莱德利、虎将巴顿供你调遣。枢轴军方面也是猛将如云，有最早提倡集中使用装甲部队的古德里安、"沙漠之狐"隆美尔等名将聚集在你的麾下。

游戏分两种模式：战役和剧本。战役模式是由你统帅德军按时间顺序转战于欧陆和北非的六个战场。剧本模式是将六个战役单独分开，你可以选择枢轴军，也可以选择连合军进行作战。每个剧本都有胜利条件，满足胜利条件之后就可以通关。

游戏开始和进度储存

开机后，选择是新开始还是继续玩以前中断的游戏，



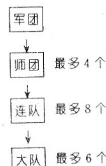
◀当能力设定结束后，决定参谋

RECORD是你作战的记录。接着是选游戏模式、多人玩、枢轴军还是连合军、"见る"、"见ない"、还是"選択"（即战斗过程以画面或文字表述还是临时选择二者之一），选好后就设定将军们能力值，C键变数，左或右翻页，START确定。然后，在你认为满意的将军中参考师团武器装备的结构来选定军团长作战参谋、情报参谋和四个师团的师团长。此时A键看资料，C键确定。

游戏开始后，在战术画面，任何时候按START就可以储存和进行一些环境设定，如要不要背景音乐等。

军团的组织和各种数据说明

一、军团的组织：



军团建制分四个等级（如图）。连队的番号由两位数组成。第一位是连队所属师团号，二是连队在本师团中的序号。如果不改动，军团部默认为在11连队，师团部在每个师团的第一连队。若军团或师团部所在连队被歼灭，那么军团长或师团长就阵亡了。

二、各种数据说明：

1. 将军的数据：指挥、魅力、步兵、炮兵、战车、经验。最主要的是指挥、战车、经验。因其对战斗力影响很大。

2. 连队的数据：

① 现在地—目的地：连队现在及目的地的座标。

② 燃料、弹药、食料：物资情况，以百分比表示。

③ 士气、疲劳、练度（最高99）：战斗胜负影响士气和练度。行军作战、夜间行动和食料馈乏会使疲劳值上升。这三个数据决定了连队的战斗力。

3. 大队的数据：

① 兵力：步兵大队人数，其他大队兵器数。② 士气：疲劳、练度（最高99）：同上。

③ 故障：故障兵器数。

▶大队的数据

どの連隊を見ますか?

50mmPAK	29	38	15	30	1
75mmPAK	43	43	15	30	1
105mm砲	61	40	0	25	6
128mm砲	74	43	0	25	6
150mm砲	87	45	0	25	7
170mm砲	99	47	0	25	7

左右キーでページ変更 P. 3/4

◀要熟悉各种军器的性能

4. 兵器数据：

① 攻击力AT/AP：AT(Anti Tank)对战车、装甲车部队的攻击力。AP(Anti Persons)对人(步兵)、装甲步兵的攻击力。

② 防御：抵抗攻击的防御能力。

③ 速度：平地移动速度。

④ 航续：装满燃料是移动的距离。

⑤ 射程：战斗画面中兵器攻击的距离。

5. 都市数据：

① 耐久度：对敌攻击防御力，数值高，战斗力越高。

② 弹药、燃料、食料：都市物资储备情况。

③ 防卫队：都市城防大队，与连队中大队相同。

战术画面的操作

一、基本操作：

A键：查看连队或都市的资料以及调用大地图。

B键：结束命令或待机一小时。

C键：确定命令。

二、指令介绍：

几乎所有指令都不会马上执行，而要有一个准备过程，一般为几个时间单位(小时)。

1. 战术：① 战斗连队：移动、防御、攻击、爆破、补给、追尾、占领、休息。

移动：光标确定后连队自动向目标地运动。

防御：在己方都市中防御。

攻击：对敌人连队进行攻击。

爆破：炸毁桥梁，阻止敌人前进。

补给：以光标确定，可以是连队也可以是己方都市。

追尾：始终跟随在自己的一个连队后面。

占领：攻击并占领敌方都市。

休息：目标与现位相同为原地休息。不同则到目标地休息。

② 工兵连队：移动、地雷、架桥、爆破、补给、追尾、休息。其中移动：爆破、补给、追尾、休息与上同。

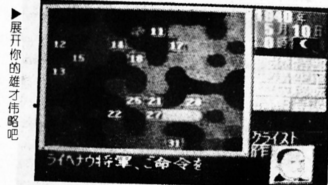
地雷：目标地无雷可在该处布雷。有雷则排雷。

架桥：在光标确定地点架桥。

③ 补给连队：移动、补给、修理、追尾、休息。

修理：修理有故障的兵器。

2. 特部(特殊部队)：



▶展开你的雄才伟略吧

特部的活动成果取决于作战参谋的能力值。

① 奇袭：对敌都市或连队进行奇袭。若成功，则敌守备队或连队兵力会减少。

② 破坏：对敌都市进行破坏活动。若成功，则敌都市耐久度、物资储备量都会降低。

③ 切断：切断敌都市或连队的通讯联络。

④ 暗杀：暗杀敌人指挥官。

⑤ 情报：收集敌人连队或都市的情报。

3. 要请：它省去了繁琐的开发指令，只须向大本营发出补给、补充、增援的请求，大本营确认后就可以了。

① 补给：提出对己方都市的弹药、燃料、食料的补给要求。

② 补充：提出对己方都市兵器的补充要求。

③ 增援：如一师团被歼灭过半，可请求增援。经大本营确认后，将会有新的部队到来。

4. 空军：情报参谋的能力值会影响空军的战果。

① 爆击：对敌人进行轰炸，可以马上执行。

② 空挺：派出伞兵降落到指定地点。

③ 输送：将物资投放到指定地点。

空军行动要受天气的影响。其中"空挺"和"输送"只能在晴朗的昼间(9～17点)进行。

5. 编成：

① 部队：可以在连队间或与都市守备队间调整、分配兵力。

② 都市：可设定己方各都市物资的指示量。

6. 移动：① 军团：移动军团司令部。

② 师团：移动师团司令部。

③ 人事：任免各师团长、作战和情报参谋。

7. 情报：可以查看己方的将军、兵器、胜利条件、部队和都市的情况。也可以查看对方情况。只有当特部的情报指令成功时，才能看到物部潜入的连队或都市的情况。

8. 待机：在待机期间，各师团去完成各自的作战任务，不可以发布新的命令。

战斗画面的操作

一、部队配置：

在战斗开始前，你要布置己方阵地。A键看数据，B键取消、C键确定。

二、战斗指令：

这里按从左上到右下的顺序介绍战斗指令。

1. 移动：大队向指定地点移动，并在终点防御。

2. 攻击：指示某大队的攻击目标，该大队向目标运动并当目标进入射程后射击。

3. 游击：大队向指定地点移动，攻击任何进入射程的敌方大队。

4. 撤退：放弃战斗，向撤退地点移动，撤出战场。

5. 防御：原地不动，攻击一切进入射程的敌人。

6. 全体命令：使用全体命令后，就可以向整个连队发生以上五种命令。

请注意，在战斗中，按A键可以在射击间息打断战斗，向部队发布命令。但有时战斗很激烈，使你不易插手，这时最好按住连发A键。

游戏进程

游戏攻方占领胜利条件要求的所有城市便获得胜利。防守方要在规定日期(攻略中标出)内守住胜利条件要求防守的城市才算胜利。

如果选择战役模式，则每过一关你会得到一枚勋章，六关全部打通还可以看到优美的结束画面。两个胜利条件满足其一即可通关。

为便于对照，本文中的地名均沿用日文。

一、法国攻侵战(1940年5月10日～1940年6月22日)

连合军胜利条件：1. 守住セダン

2. 守住サンミッシェル和レーテル

枢轴军胜利条件：1. 占领セダン和サンミッシェル

2. 占领セダン和レーテル

剧情：1939年9月，德军入侵波兰，二战爆发。1940年5月10日，德军取道荷、比攻入法国。英法联军只好丢弃重装备，几乎是徒手地进行了悲壮的敦克尔刻大撤退。

二、北非角逐(1942年5月26日～1942年7月5日)：

连合军胜利条件：1. 守住トブルク和シテイレゼーグ

2. 守住トブルク和ベルハメト

枢轴军胜利条件：1. 占领トブルク

2. 占领シテイレゼーグ和ベルハメト

剧情：为了切断英国同其东方殖民地的联系，同时也为了挽救意大利在北非失利，1942年2月，隆美尔将军率领德国非洲军团抵达北非。他在这里建立了赫赫战功，在此之前只有拿破仑和凯撒能与他相提并论。由此，他获得了元帅节杖和"沙漠之狐"的美名。这是一次他指挥的战役。

三、库尔斯克装甲战(1943年7月5日～1943年9月5日)：

连合军胜利条件：1. 守住ベルゴロド

2. 守住オボセン和パロホロフカ

枢轴军胜利条件：1. 占领ベルゴロド和オボセン

2. 占领ベルゴロト和プロホロフカ

剧情：德军为了挽回斯大林格勒惨败带来的颓势，企图以装甲兵力从南北两路包围并歼灭处于战线突出部的库尔斯克苏军主力。而苏军对此也早有准备，作了周密的安排。1943年7月5日，苏德双方在库尔斯克展开了二战史上规模最大、最为酷烈的一场坦克大战。

四、诺曼底登战(1944年6月6日～1994年8月19日)：

连合军胜利条件：

1. 占领并守住カーン、バイュー、サンロー三都市之一。

2. 守住ヴエルヴイル、アロマンシユ、クールスル、リヴア・ベラ中的两处。

枢轴军胜利条件：确保カーン、バイェー、サシロ不失，而且占领ヴエルヴイル、アロマンシユ、クールスル、リヴア・ベラ中的三个都市。

剧情：为了加速纳粹德国灭亡，盟军决定在法国开辟第二战场。一方面，盟军要打破号称"大西洋铁壁"的齐格菲防线；另一方面，盟军又要同恶劣气候、潮汐涨落作斗争。登陆的第一个24小时对于双方都是至关重要的。1944年6月6日，4000艘舰船搭载着首批登陆的17.6万官兵向法国的诺曼底驶去。"历史上最长的一天"开始了。

五、阿登反击战(1944年12月16日～1945年1月21日)：

连合军胜利条件：守住バストーニユ

枢轴军胜利条件：占领バストーニユ

剧情：盟军在诺曼底成功登陆后，战线很快地向德国本土推进。德国利用盟军战线过长的弱点，从比利时的阿登地区向盟军展开反击，希望能象四年前那样迫使盟军从欧陆撤退。然而，1944年的欧洲已经不是1940年的欧洲了。德国会再次得手吗？

六、德国本土攻防战：

连合军胜利条件：占领フランクフル和ストラスブルグ

枢轴军胜利条件：守住フランクフル或者ストラスブルグ

剧情：到了1945年，第三帝国已经是风雨飘摇、无药可救了。希特勒一面实行焦土政策，一面命令部队节节抵抗，希望国际风云发生变化，也许能给他的"千年帝国"带来一线生机。

责编：PINSER

■八月流火

过屠门而大嚼

文/雪 鹰

Technology licensed from ID SOFTWARE, creators of WOLFENSTEIN 3D

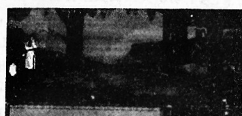
年初电脑界一段冷场后，各游戏公司蓄足了力量几乎同时在二月开始向 PC 玩家们发起了猛烈的攻势，正如“软体动物”所说，玩电脑诸君皆向熊猫进化。无 GAME 时太寂寞，但如此狂轰乱炸又让人措手不及，不过好 GAME 是从不嫌多的。

一、磁片游戏

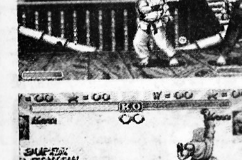
唉！磁片游戏真是没落了！诸多美国公司已宣扬不再做磁片游戏了，而台湾几家公司的进度却又一拖再拖，象大宇的《仙剑奇侠传》、《蜥蜴超人 L－MEN》、佳帝安的《魔月幻世界》、《狂龙传》等，让人望穿秋水终不见其影。笔者翻来翻去只找到几款台湾移植的 NEW GAME。由第三波代理汉化的《凯兰迪亚传奇》(一、二)给冒险游戏的玩家留下了很深的印象。这次第三波仿照《凯》的风格开发制作了《楚留香传奇》并已推出了第一部《血海飘香》。游戏的片头有 5 分钟的动画，虽然粗糙了一点，但把古龙笔下的侠士们刻划得淋漓尽至。该游戏是冒险迷不容错过的。因为由华艺国际汉化的美少女养成游戏的开山始祖——《卒业》将于近期问世！无论怎样，在美工方面台湾终不及日本。天堂鸟经历了《八女神物语》的失败后，终于领悟到这一点，开始向华艺国际看齐，大量汉化 98 系列 H－GAME(成人游戏，未满 18 岁限玩)，有冒险与 PRG 结合的《魔龙纪事》、《美少女特勤组》和在日本连续数周荣获 TOP10 冠军的《麻雀幻想曲 Ⅱ》，三款游戏都分为普通级和限制级两种。至于华艺国际亦同时推出 98 的佳作《圣少女战队》，由你来扮演游戏的主角日本鹫羽学园的一位超能力少年沼田俊，招集五位美丽动人的少女对抗妄图征服地球的卡鲁邦星帝国。游戏采用了独特的斜四十五度战略模式，对战时则以大幅画片来体现。喜欢 98 游戏的玩家们总算有好日子过了，今后华艺和天堂鸟仍将以移植 98 游戏为主。

楚留香傳奇

血海飄香



您是否害怕输得很惨而不敢在游戏厅里玩《街霸》?没关系，《街霸》有电脑移植版了，而且移植的还是《SUPER STREET FIGH TER Ⅱ X》版呢。有片头动画，有新招式，有超必杀技，还有豪鬼！怎么样，够酷吧！快点买一张《街霸》的 CD 回来玩吧。你可以选双人对战，然后痛打对方来练招了。即使在对电脑时打输，也没人笑你了。PC 机上的射击游戏一向不多，泰腾新出的《密集火力 DUCK》则是一个玩家们不可错过的射击游戏，该游戏可四人同时上机迎战异形怪物，号称 PC 史上最顺畅的射击游戏，而主角则是一只可爱的鸭子，难度却不在《幻象雷电》之下。



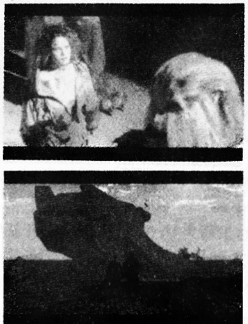
二、光碟游戏

天哪！今年的 CD GAME 实在是太多了！多得让人喘不过气来，且都向互动式发展，并都对硬体提出了高要求，386 已成强弩之末，486－DX/33＋4M RAM 只是最低要求——先别急，软件的要求虽高，硬件的价格却似庐山的瀑布——一泻千元，君不见一台带多媒体奔腾(兼容机)也只卖一万二？

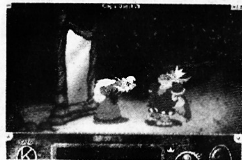
五月份的集中营里，“软体动物”曾提到过的《CYBERIA》是由 INTERPLAY 出品，运用 Ware Front 的 3D 绘图工具在 Silicon Graphic 的工作站上发展出来的，音效部分是由著名音乐家 Thomas Dolby 负责，同样由 Tool Works 出品的冒险游戏《The Dragon Tale》(龙剑客)亦运用了这种技术。两者对比之下，CYBERIA 的人物动作要比龙剑客要灵活顺畅得多，没有 3D 中惯有的僵滞感，但要论场景的宏伟气势、清晰逼真的质感以及运镜的拍摄水准来看，前者略逊于后者。不过毕竟龙剑客是用了两张光盘。笔者所幸能抓下这些游戏的图片，从中不难看出这两款游戏的区别。

现今互动式游戏中另一种大量被采用的技术便是数位影像合成，运用 Chromakey 和 Ultimatte 技术将演员影像及动作转成数位讯号，再和电脑绘图出来的场景或其他配角重叠。为此，游戏公司不惜血本重金聘请好莱坞知名导演、演员等，以求最完美的境界。在此，笔者向各位玩家重点推荐 Origin 公司 95 年的巨作——《Wing Commander Ⅲ —— Heart of The Tiger》(银河飞将 Ⅲ —— 虎

之心，以下简称WC3）以 We creat the world（我们创造世界）自诩的 Origin 公司，因前一阵的大作品（如 Ultima Ⅷ《创世纪Ⅷ》、Wing Commander 和 Strike commander 系列）都没有收到预其中广大的回响，声势大不如前。为了重振雄威，该公司集合精英，历时余年，终于将总容量2.4GB、4张光碟构成的WC3展现在玩者们的面前。WC3的故事架构接续其前集的结局——航空母舰 Concor 被击沉后，你再度转战各地，忽闻女友被俘便要求分派到一个情势极度紧张的地区 TCS Victory 担任指挥官。人类政府在长期和 Kilrah 战争后，决定一举攻入 Kilrah 的核心，并发展出一种全新的科技……故事于是展开。WC3的片头动画便有十二分钟长！每每笔者放这段百看不厌的精彩片头时，竟然总被人认为是在放VCD！还会有人问："这是在放哪一部科幻片？怎么以前没看过？"事实上光看到那段片头便足以让人目瞪口呆、血脉贲张，且其配乐气势磅礴，与画面融为一体，面对如此宏大的场面任何赞美之词都显得多余。再让我们进入游戏来看看，无论是基地内部还是太空战机，物体描绘得无比细致，且无论物体多大，都不会有明显的颗粒状图素产生。地图模式改用了3D地图（有点类似 Tie Fighter），敌我位置一目了然。玩者也能任意旋转视角，相当不错。作战中，敌机的灵活度提高了不少，整体作战的距离感也拿捏的不错，不似以往很容易就打中敌机，缺少了点真实感。敌机也不再象传统的飞行游戏那么面，一击便命中，而是被击中后会放出网状的能量护盾来抵挡攻击，不要紧，让它再吃我一枚飞弹，Hit！终于穿过护盾，击中敌机，敌机掉下一片片装甲、零件，共联器中传来对方的怒骂声和惨叫声，再补你几枪，轰！灿烂的火焰吞食机身，留下一片片残骸。别高兴得太早！前方渐渐显现的庞然大物竟然是一艘巨型舰艇！在密集的火炮下，灵活地操纵飞船左冲右突寻找敌舰的弱点，大有"千山我独行"的豪迈畅快！至于操作方面则很方便顺手，因为这世上毕竟有一名为飞行摇杆的东西，可以完全体现飞行游戏的乐趣，而不必吃力地拖着鼠标到处游走，累得手指抽筋、大汗淋漓乃至浸透整个鼠标板。众所周知，WC3的硬件要求是十分苛刻的：最低配置486－DX2/66＋8MB RAM，而 Origin 推荐可以 SVGA（640×480）显示的机种是 Pentium66＋16MB RAM，可是面对这么好的游戏，绝对有更新机件的价值！不瞒你说，笔者便为了WC3等高要求的CD GAME，花去一个月的薪水来加内存，遗憾的是如果没有VL－BUS的显示卡，只能玩玩低解析（320×200）的WC了！想当年 Wing Commander Ⅲ 的推出，害得不知多少玩家把显示器由EGA换成VGA，如今486－DX2/66＋8MB RAN已成玩最新光碟游戏的基本配置，而WC3令笔者也开始向着奔腾奋斗。唉，升级是玩家们永远也做不完的恶梦！



名声显赫的SIERRA为庆祝公司成立十五周年而发行了国王密使合集与太空传奇合集，并又推出了两部大作品——《King's Quest Ⅶ——The Princeless Bride》（国王密使Ⅶ，以下简称KQ7）和《PHANTASMAGORIA》《幽魂》。当初SIERRA开发KQ7时希望其动画能达到象电影《阿拉丁》以及《狮子王》中的水准！真是好大的口气啊！可现在当笔者拿到该游戏时方知那并非海口。故事叙述了一位美丽的公主为了逃婚跟着一长着翅膀的海马跃入池塘，她的母亲紧随其后，却眼见女儿被怪物抓走，醒来时发现已身处异境，于是母女两人开始了不同的历险……玩者可以分别扮演公主和王后向未知的险境挑战。这是一类似于凯兰迪亚传奇系列的冒险游戏，精美的画面无不体现了迪斯尼风格的唯美漫画风格，但也不得不佩服老美那绚丽惊人的调色水准。可气的是该游戏虽全程语音，但竟不打字幕！（笔者手中几款NEW GAME竟也都如此！）原以为英文差一点也没关系，可以查字典，现在方感叹"少壮不努力，老大徒伤悲！"游戏另一让人不顺畅的便是其存储方式是每回退出游戏时自动存储，让人既别扭又不方便！《幽魂》则是SIERRA独立制作



的第二个CD－ROM，这也是一个采用了数位影像合成方式制作的GAME，为此SIERRA还重金聘请了好莱坞的名导演Peter Maris来负责许多场景的拍摄以及特殊效果的架构。故事以一个年轻女孩为主体，她在一别墅中想解开一股神秘恶势力的秘密，最终的目的则是在不被怪异环境搞疯掉之前能解除威协她性命安全的危机。相信该游戏能继十分轰动的《OUTPOST》之后，为SIERRA再创佳绩。据可靠的消息，《幽魂》的容量为7张CD。

LUCAS Arts 这一名字相信大家已不再陌生，这家由闻名全球的著名导演 George Lucas 组建的公司制作的星球大战系列、猴岛历险系列、印第安那琼斯系列等皆受好评，现在该公司为其名作是球大战系列又出一CD－ROM。名为《STAR WARS－DARK FORCES》（死星战将，简称DK）。奇怪的是这居然是个类似DOOM的动作游戏，如今这种游戏随着DOOM的成功而开始泛滥，笔者是不大去碰这种游戏的——太过于暴力不适合女孩子，但DK的音乐非常的好听，虽然重新编过曲，却仍秉承的JOHN WILLIAMS一贯的风格，与游戏场景融合在一起，令人心旷神怡（这是我身为旁观者的感受，而正在浴血奋战哥哥却不时紧张地大叫。）

由ELOI最新推出的《Jewels of the Oracle》是一个类似于《MYST》（梦幻之岛）和《The 7th Guest》（第七访客）的解谜游戏，由你来寻找消失了百万年的、有着高度文明和科技的古代王国。此游戏与《MYST》一样，都是在 Macintash（麦金塔）上开发的，界面的精美细致是可想而知的。但其硬件要求亦是可想而知的——基本配置是486以上、8MB RAM，要跑得顺畅则需486－DX2/66＋16MB RAM以及ET4000一类的WINDOWS视窗加速卡。

看了以上所述，还请穷玩家们千万不要想不开……软体对硬件的高要求也是必然趋势。以上海的电脑市场来看，只要六、七千便可买到486－DX2/66（虽然配置较一般化，但毕竟还是486/66），多媒体也不再稀奇，现在大多数人要买电脑皆买多媒体电脑。相信随着多媒体的普及，加入PC游戏阵营的战友会越来越多！

（上接第35页）

附表

几种工具的功能比较（部分功能未作比较）

	GBP	GB4	SGB	GT3.23	GW PRO	FPE 4.0
内存	11.7K	11.3K	6K	63K	10K	22K
Load high	可	否	可	难	可	可
游戏存档	无	有	无	无	有	无
拦截力	弱	中	中	强	强	超强
分析对象	数值	数值	字串与数值	字串数值	数值	数值
低阶分析	无	有	有	有	有	有
TRACE	无	有	无	有	无	无
DOS SHELL	无	无	无	有	有	无
强行跳出DOS	无	有	有	有	有	有
释放	有	无	有	有	有	有

文/李　波

从三皇五帝一直到明末清初

在SLG游戏的大家庭中，有一类游戏是以“移民群——定居发展——扩充军备——开拓疆土——平定天下”这样的步聚来进行的。其中最具代表性的是“CIV《文明》”，当我们操纵着西欧骑士们建立自己王国的时候，心中也不免有些遗憾：中华古国上下五千年文化，为四大文明古国之一。炎黄子孙古往今来又有多少叱咤风云的人物，为什么没有一部以中国为背景的“文明”呢？

如今，由“世纪纵横”公司制作的PC GAME《中国》与大家见面了，这真为汉文化背景的玩友们带来了几分惊喜。它讲述了从三皇五帝至明末清初四千余年的发展历史，所有事件与中华正史完全符合，真是堪称一部杰作。

DEMO再现中国历史

首先值得一提的是这部GAME的美术水平。相信它耗费了美术制作者的极大精力。游戏开始，先出现几幅重要历史阶段 的画面；例如秦始皇统一天下，楚汉相争，三国鼎立，元朝称雄等等，接着，就是所有历史上比较有名的皇帝或历史人物的肖像并配以详细的文字说明。其中，连吴三桂这样的反面角色也有一席之地。所有的肖像都符合时代背景和人物性格，这些人物则是直接根据史籍上的绣像加工而来，更增加了真实感。若要仔细看完所有的DEMO，相信要30分钟以上。在这30分钟内，玩家也等于受了一次中国古代的教育，对中国历史发展的大概过程也了然于胸了。下面让我们一起进入游戏看看。

游戏分两种模式。第一种历史模式是所有历史人物按历史顺序和年代出现，第二种随机模式是人物随机出现，也许努尔哈赤会与炎，黄二帝一起作战呢。选用哪种，这就看个人兴趣了。

无论选用哪种模式，哪位君主，游戏开始后都是以操纵移民群开始。移民群在全黑的中国地图上移动，所经过的地方、地形及一些特产如粮食，鱼，马群，矿藏等便会显现出来。走到一个宜于定居的地方（最好靠近粮食基地），用鼠标点动移民群，调出菜单便可以定居了。

定居以后，可以调整部落的发展资金分配。笔者认为，在初期阶段，应把重点放在科技发展及城市建筑上。军队则以组建移民群为主。中期，科技发展依然是重点，军队要多生产一些，尤其是机动力，战斗力都强的兵种。后期吗，当自己的国家已有一定的规模军队生产维持着就可以了。关键是要把科技发展从始至终都作为重点。因为从很大程度上，科技水平决定着国力的强弱。无论是兵种的出现，城市建筑类的发展，都与科技发展密切相关。试想当对手全是石器时，你已经拥有了铁器，这是何等的优越感！

说到这里，想发句小小牢骚，这个游戏中有一种部队不隶属于任何君主，称之为野蛮人。

他们经常神出鬼没地出现进攻城市（以玩家的居多）。可能是为了调整游戏难度吧，他们的装备水平与当时最先时的军备水平是相等的。问题出现了，笔者历尽千辛万苦才能制造铁刃部队，还没来得及大规模装备，野蛮人的铁刃军团已经开始攻打城市了，真是势如破竹，顷刻之间连拔数城。叫笔者跳着高声骂：“什么破程序！”所以奉劝玩友们对边界城市一定要驻扎一些部队，并且在城市之间的旷野上也驻扎部队作为机动力量以防不测。

定居建成时，最好城市的间隔不要太远。选建造出自己大批城镇集结的“根据地”作为发展的资本，再向“神秘的黑暗”进军。当城市逐渐增多时，“移民群”的工作就不能只是定居了，而要把“灌溉”和“修路”本领发挥出来。灌溉可以增加城市的收入，修路可以使军队在城市之间移动的速度大大加快。总之，移民群的工作要分配好。边界城市的移民群一般用于探险和定居，中心区域的移民群就可以干一些其他工作了。这样可以迅速而有效的建立起自己的王国。

游戏中与其他君主的关系如何相处呢？建议最好是敬而远之。保持友好关系是必要的，但也没必要非结盟不可。一旦结盟，对方往往会派出大批军队在你边界城市“徘徊”，箭在弦上却引而不发，让人看着真窝火。不知他何时进攻，却又不能“先下手为强”，只好一面加强城市驻防，一面也派军队对他来个“围城”。直到他们沉不住气，先破盟动手。当然，结盟也有不少好处，比如可以互相交换科技发明，省下自己资金和宝贵的时间。所以采取“远交近攻”的战略比较适宜（也是秦始皇的老战术，经他实践证明，还是很管用的）。

接着谈谈游戏中的细小方面吧。首先是移民群探险过程中，会发现村落，走进去会有意想不到的收获。有时是金钱，有时是科技发明，但有时……八支愤怒的野蛮人部队向你攻击。这就倒霉大了。所以探险不一定要用移民群进行。笔者一般采用骑兵部队。机动力高，还有一定的战斗力，探险效果是一样的。当发现了“风水宝地”再派移民群去定居。至于河流区域可以派船队。其次是城市随着不断建设会升级。部落—村落—乡落—……级别越高，收入和支出就越多。城市是科技发展，部队制造，金钱收入的基本单位。一定要加以重视。新打下的城市要提高福利方面的资金比例，以确保其民心忠诚度，不致背叛。城市一般不要采取“自治”，而要进行直辖。否则生产就会乱七八糟。尤其是在军队方面，明明可以生产骑兵了那还自行其是的生产“铁剑”部队，让人恨得直咬牙，这不是成心嘛！

SLG的通病

最后提一下这个游戏的缺点：玩起来太繁琐。玩家不仅要操纵所有部队，移民群，船队，使节团，还要注意每个城市的情况：资金分配，买城市建筑……当然，城市可以自治，不过由于上面原因，最好还是不要。到后期一个回合要花上十几分钟以至几十分钟。如同RPG中的敌人无限一样，SLG中大量部队的调动也是让玩家感到厌烦的因素。具体对策嘛，一个是恰当采用部队的“行军”指令，以减少每回合必须支配的部队数量；还有一个是到后期当部队够用时，将一些城市的“部队生产”变为“停止”。避免部队数目无限制增多。什么时候需要，什么时候再生产。这就能让玩家轻松一些了。还有让移民群修路也是一举两得的办法，既可以改善交通，又可以耽误他们的功夫。修一条路至少要三个回合。

小秘技：如果你为金钱不够而烦恼，选黄帝进行历史模式时存盘退后以PC TOOLS修改SAVE/SAVE—*的SECTOR 580，DISP255—257，可改变钱数，别太过分哪！

雄风万里 壮志凌云

—关于《坦克将军》

文/严蓬

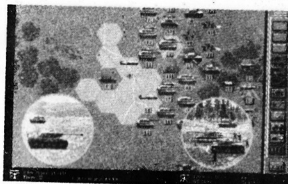
战争是一门艺术吗？

我不敢说每个男子汉都有过带甲百万，纵横千里的梦想，但战略类游戏极受玩家喜爱却是不争的事实。抛开残酷血腥以及损毁文明的一面，战争活动中确实有艺术性存在。每个善良的人都不希望世界陷于战火，然而一种原始的欲望又使我们渴望血与火的洗礼，渴望以强大的战争机器和巧妙的战术去征服对手。这种精神事实上和"更高、更快、更强"的体育精神是一脉相通的。感谢神奇的计算机技术，它使人们可以有机会进行一场纯粹的智力基础上的战争，在这种战争中，我们只追求两样东西，胜利与光荣！

SSI 公司 94 年的年度大作《坦克将军》(PANZER GENERAL)正是这样一个声光俱佳战棋游戏。玩家将扮演一名二次大战时的德军装甲部队指挥官，从波兰战役开始，为击败强大的盟军，争取胜利与光荣而战。而在进行单一战役模式时，游戏也可以让玩家有机会扮演盟军指挥官的角色。

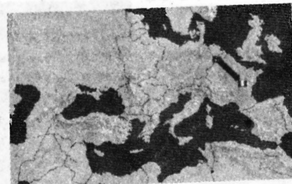
一只鼠标打天下

从整体上来说，这是一个与 MD 的大战略Ⅱ颇为类似的游戏，但其 640×480×256 色的高解析画面却是大战略Ⅱ所无法比拟的。各种二战时武器的雄姿足可使玩家热情高涨，奋勇拼杀。而当两军开战之时，也会有一小段动画，配上逼真的音效，看起来十分过瘾。更值得称道的是，SSI 终于抛掉了它那为人垢病的老界面，推陈出新了。此游戏的界面可以用简洁明了、好学好用来形容，一只鼠标就可以轻轻松松打遍天下(不过存盘时还要敲回车)，玩家很容易上手。



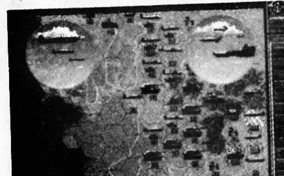
《坦克将军》是一个重点在战术层次上的游戏，它在企划上有许多巧妙之处。游戏中设定了一种可称之为防御强度(ENTRENCHMENT)的参数，当部队在原地停留一个回合之后，即可增长一点防御强度。而在攻击一支防御强度很高的部队时，会很容易出现遭到"强烈抵抗"(RUGGED DEFENSE)的情况。这时，攻击部队的杀伤力大大减低，甚至会遭到防守方的毁灭性反击！这一设置模拟了战争中凭借坚固工事顽强抵抗的情形，使战力较弱的部队也可与强敌周旋，起到阻滞、打击敌人的效果。另外，游戏中还加入了炮火支援的设计。炮兵不再仅仅是进攻时的利剑，更可成为防御中的钢盾！当一支紧靠着炮兵的部队遭到攻击时，攻击部队会先遭到炮兵的射击。这样，如何运用炮兵对敌攻击部队进行最大的削弱，以及如何在攻坚战中避免主攻部队遭到敌防御炮火的打击就成了玩家需要深入考虑的问题。

尽管游戏名为《坦克将军》，实际上你要控制的部队包括了陆海空三军。值得一提的是，此游戏可以将一支空军部队和一支陆军部队放置在一格中，使平面的战棋趋于立体化，也更接近真实。就笔者所知，似乎还没什么战棋游戏能做到这一点。遗憾的是在海军部队中，潜艇仍不能和水面舰艇同居一格，也许因为重点不在于此吧。



与以往战棋游戏不同，《坦克将军》导入了"战斗群"的概念。各个部队之间不再是你打你的、我打我的，毫不相干。任何一种部队都无法独立生存下去，也无法独立取得战役胜利。必须将各种不同性质的部队组织成集团军，才能有效发挥各兵种的优势，弥补各自不足。一个较为典型的战斗群常常由装甲师、步兵师、炮群和空军组成。在进攻防御坚固的战略要点时，通常先由炮兵实施多次远程射击，消灭其防空火力，减弱其防御强度，接着由空军实施轰炸(当然要先夺得制空权)，打击敌人的炮兵的防御中心，接着坦克部队便可长驱直入，对敌实行迂回包抄，在步兵的配合下围歼敌人。倘若战斗群的结构不很完整，例如第二次世界大战苏德作战中期时，德军装甲师中的快速部队比例减少，便会造成效率与战力不彰的情况，轻者无法顺利分割、歼灭敌军，重者则很容易遭受敌军的逆袭或反包围。

这些设计使玩家有了灵活运用各种战术的可能。根据不同的作战目的和战场状况，你可以以高机动力的精锐部队组织成快速纵队，迅速向敌后方纵深穿插(有点儿象蛙跳战术)；也可首先夺得制空权(或用战斗机护航)，通过空降夺取敌人后方防守空虚的战略要地；如果不想冒险，那还是集结一些重兵集团吧，以强大的炮火和"虎"、"豹"之师去将敌人全部摧毁！一切就全看你如何运筹帷幄了。不过动用空军时需要注意天气情况，尤其是在苏联战场上，暴风雪会使帝国的"长臂"无法投入战斗，而对其它部队则影响不大。这似乎与二战时的实际情况不太符合。玩家每一次战役的作战结果都直接影响到以后的战役。如果你在对苏作战的中期失利，以后就得转攻为守了(就象历史的发展一样)。同样的，进攻英国的"海狮计划"也受到波兰、荷比卢三国及法国战役进程的影响。倘若"海狮计划"必须拖到 1943 年展开，则盟军的实力和科技水准都将大增，这对德军来说当然是件非常不好的事。



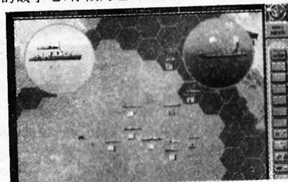
以往战棋游戏中的财力一项在此游戏中为名望值(PRESTIGE POINTS)所取代，这倒是挺新颖的一项设计。一方面它代表了玩家的知名度，一方面又具有了经济上的价值。这种简化的方式使得各个战役的胜负有强烈的因果关系，但又不会使得游戏掺杂进太多不属于战棋的考虑因素。你必须不断地取得胜利来使自己的名望值升高，同时又需要使用名望值去购买、补充、整修部队。当名望值降到 0 时，除非玩家在作战中取得战果或完全胜利，否则将面临无粮无兵的窘境。不过令笔者搞不懂的是，游戏中居然设定用轰炸机轰炸城市会减名望值！想想二战中德国空军对英国考文垂的狂轰烂炸，觉得老美有时真的很天真。(此游戏中还有一场德、美华盛顿之战呢，真是滑稽)。

战棋游戏往往要用概率来模拟战场中的特殊情况，但计算公式的不完全常使人有一种不可思议的感觉。笔者的一支五星级(最高级别)的虎Ⅱ坦克师在进攻一处步兵据守的防御强度三点的阵地时，遭到"强烈抵抗"，几乎全军覆末！惊得我半天说不出话来。没法子，玩家只有多用 S/L 神功了(S/L 神功：SAVE/LOAD 记录的功夫)。另外，游戏中的补给也十分累人。因为没有补给车，常常无法发挥德军闪电战的威力，还得为补给和休整去夺取本来可以不占领的据点，影响了整个战略行动。

有功不赏谁冲锋？

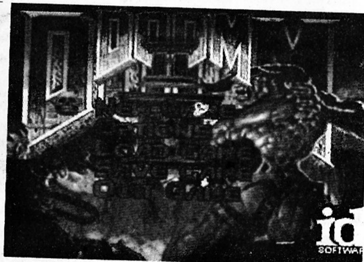
在此游戏中，SSI 仍显得十分小气。一场战役胜利后只有几句嘉奖的话，接着就让你进行下一个战役。即使是在全部战役打穿之后，也没有什么授勋或颁奖典礼，一脚就将你踢回到 DOS 下了。我原来想弄个铁十字勋章戴戴的梦想也全都破灭了，真令人伤感。

不过，在进行游戏的过程中，你绝对已经可以体会到了一种成就感。用你的智慧和德军的强大战力打一场不流血的战争吧，你做的也许并不比那些伟大的统帅差呢！



生存还是毁灭
——DOOM 对战经验谈

文/中间人



如果要评选 PC 史上最变态 GAME，相信《DOOM》(毁灭战士)能够名列第二——第一呢，当然是《DOOM Ⅱ》喽。

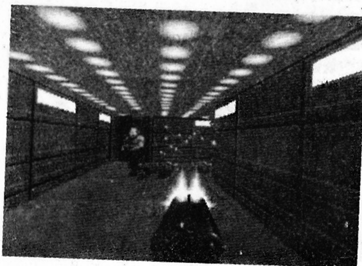
这两款 GAME 之所以说它变态，一在于超超血腥的杀戮场景和拟音，二在于超超超无耻到令人发疯的迷宫系统(许多号称通 DOOM 的朋友，实际上最后有几关都是无敌加穿墙，在平面图上找到关底的)；三在于它的游戏性不但老前辈《暗杀希特勒》，畸形儿《七侠五义》压根儿不能比，就是后来居上的《死星战将》也不敢学它在血腥杀戮下做大文章——美国佬竟敢声称 DOOM 已经升格成一种文化，真想不通他们的脸皮为什么有这么厚……

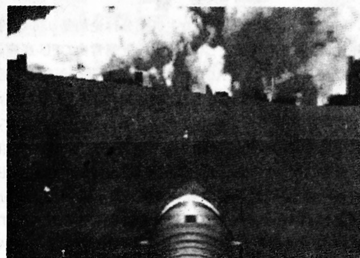
打 DOOM 闯关实际上是一种自虐行为，只要坐上半小时，保证你从眼珠子到肠胃，全身 80%的零件都会感到不适。当然，变态决不是"次品"的代名词，正相反，在相当程度上，它代表"超级品"。DOOM 让人受不了(虽然大部分玩友明知是死也要冲上，大有中毒上瘾的悲哀)，主要便在于吓死人的迷宫系统和后几关老打却不死的敌人。这只能说明机器傻冒到了家，只有靠这种花样才能尽量延长游戏时间。但人脑终究还是电脑所不能比拟的，大量还在执着于闯关的 DOOM 友，倘若上手玩玩联机对打，相信你长久以来的眼病和胃病都将不治而愈——不过要换成劳宫酸痛、十指僵硬、腕子发麻，学名"DOOM 手"，莫谓言之不预也。

联机对打和闯关在技术要求上有很大的不同，首先，对打讲求高速度，如果还象攻击怪兽那样大迈四方步的话，相信你不上三步必被"毁灭"；其次，对打要求 100%熟悉地形，因为在四通八达的道路中准确判断敌人前进的方向并予以痛击，是要点中之要点；其三，对打中武器是很多的(如果在 Setup 中设定武器取过后就不再出现，那是你自己找死)，只有完全熟悉每种武器的性能和优缺点，才能长久生存下去。

最低劣的武器当然是电锯和手枪，但切莫小看它们。电锯握在一个高手手里，于一条不易转动的小巷中，足以把一打新手送上西天，而且更多一种残忍的快感(本人初学时，就曾在机器轰鸣和血花飞溅中被个老手做掉多次，痛定思痛，再也不敢小觑电锯了)。手枪子弹满地都是，在你其它装备都打光了的时候，它总比拳头好用吧，何况老手用拳头打死新人也不是天方夜谭。

霰弹枪可是高手才配使用的武器，虽然它威力大(尤其《DOOM Ⅱ》中增加了一管双筒霰弹枪，对付无护甲之敌可一枪毙命)，也许你在闯关时用得很顺手，但在对战中未必能打中敌人。因为按住加速键，敌人在屏幕上的移动速度比之闯关中的怪兽何止快了十倍，不懂得提前量和时间差根本连对方的发梢也擦不着；何况这种枪换弹太慢，如果不在运动中射击的话，一枪毙命的八成是你自己。





机枪可作偷袭之用，反正子弹满地都是，一痛狂扫，很少有不中枪的高手。而且对付已经手无寸铁和敌人，或者虽有上等武器但只剩几格血的敌人，机枪虽卑鄙却确实有效。对付枪、血都很富裕之敌？他一转身你就跑，千万别正面硬碰！

5 号火箭筒是最为好用的武器，中距离轰中的敌人也可一枪毙命。远距离呢？只要击中敌人身边的墙壁，碎渣飞溅也够他受的。近距离？奉劝不要开炮，因为 5 号是唯一会自残的武器，不想杀敌记录变成负数就要千万小心！至于有人说一紧张就容易往附近墙上打炮，炸死自己，因此讨厌火箭筒，那是你太逊了。

6 号电浆炮的攻击方法近似于机枪，也是一扣板机一大梭。它的射度虽比机枪慢，威力却大了不止一倍，而且近距离还会"钉住"敌人，使其移动逃跑都困难。至于有人为电浆能遮挡敌人视线而欢呼，那完全是小儿所为——你没发现在敌人只见到满天电浆的时候，你见到的也是满天电浆吗？这时候敌人要是顺手来一霰弹枪或火箭筒，打中的话，先死的是阁下你。因此移动射击对电浆炮来说很重要(机枪也一样)。

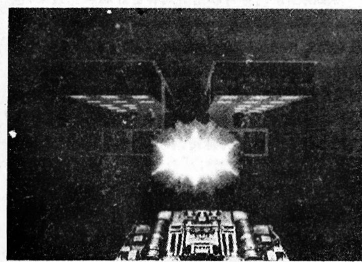
最后是 BFG—9000，这是威力最惊人的武器，敌人只要脸冲着你，能够看到那道绿光，必被打得血肉横飞，死得惨不堪言。这是只有高手才能躲避的攻击，但也只有高手才能发出这种攻击，因为它发射超慢，而且敌人当头一枪或一炮，不但会让你负伤，还会把 BFG—9000 给顶回去，你白扣板机。奉劝，先发射，后瞄准，并且经验不足者只可用它来探路，别妄想伤敌——它还不是你能耍得转的呢。

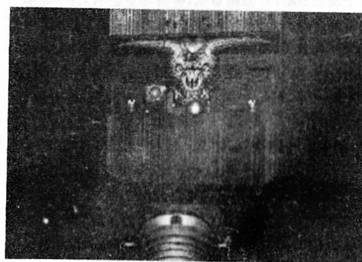
前面说过，对战一定要 100%熟悉地形，因为除去 BFG—9000 可以横扫全屏外，有些地形低处无法攻击高处，有些地形高外无法攻击低处，并无一定之规，全凭经验和对地形的了解程度，才能保证你的性命。

快速移动在对战中极其重要，甚至可以说不会按加速键就不配玩对战 DOOM。象闯关那样一步步谨慎前进，步步为营，你会突然看见敌人在面前一闪而过，然后没等转身，你就背后中弹，挂了。切记，前进要加速，后退要加速，转弯和转圈也要加速——当然，这要经过长时间的练习，往往许多新手一味狂奔，结果打枪都失了准头，头也晕了；并且对付这号新人，老手倒可以静止下来，找个掩体放黑枪了，保证百试百灵。就是这样，不经过长时间刻苦的训练就想在对战中杀人如麻，血流成河，你想会怎样呢？

生存，还是毁灭？

毁灭！





玩家流行病

——硬件升级困惑症

文/史莱姆

随着多媒体技术的不断发展，以及 PC—GAME 玩家对游戏的娱乐性、真实性的要求愈来愈高，许多游戏的制作公司发行的新游戏对硬件要求也愈来愈苛刻这样玩家为了在玩游戏时，能达到良好的效果，只有不断的提升自己的硬件。而硬件发展的速度是很快的，游戏公司又很会把最新硬件的优越性应用到自己的游戏中，制作出声光具佳的游戏来。这些优质游戏无疑激发了玩家们无底洞般的游戏欲望，也因此使玩家对游戏的要求再次 LEVEL HP，如此产生了硬件升级—游戏升级—玩家升级—硬件升级的恶性循环。有钱的玩家是在钞票滚滚去中生活的，没钱的玩家则是在痛苦与玩过时游戏中生活的。唉，人真是种贪婪的动物啊。

本文希望以笔者及朋友的经验，来指引高、中、低三档次玩家选择硬件，档次的划分只是以个人观点为定的，仅供参考。（注：原装机不在本文讨论范围之中）

CPU

CPU（Central Processing Unit）或曰中央处理器，乃电脑之心脏与大脑也，（好一句不伦不类的中英文高科技文言文），CPU 档次的高低直接影响到电脑的速度。市场上最快的 CPU 大概是 INTEL 公司的 Pentium 100（奔腾 100），P6 也将面市，但名称未定（用我们习惯的叫法就是 686）。但奔腾并不是我推荐给高档玩家的。如果买个奔腾只为玩 GAME，也太奢侈了（当然有钱买也不反对）。高档玩家可选择 INTEL 的 486DX$_4$100 CPU，因为该 CPU 在速度与性能方面与奔腾 60 或 66 是差不多的，但价格却远远低于它们。486DX$_2$66 的 CPU 曾属于高档 CPU，但由于现在 DX$_4$100 性能更优，价格却差距不大，因此不列在推荐之内。推荐的品种太多，推荐就失去了意义。中档玩家可选择 Cyrix 公司的 DX$_2$V80，主频 80MHz。该 CPU 的速度高于 INTEL DX$_2$66，但价格几乎是 INTEL DX$_2$66 的一半，但由于国内许多不法商人的 IQ 较高，Curix V80 CPU 的假货居多，请万万小心。低档次中，笔者认为 386 已经失去机会。尽管 386 仍可玩不少 GAME，但几乎无前景可言。低档玩家应选用 486DX33 的 CPU，价格低，又有浮点运算器，速度也高于 386DX40 的两倍，玩 60％以上的游戏不成问题。再次提醒玩家，市场上名档 CPU 假货极多，购买时请自代测试软件与行家同往，减少受骗概率。

主　板

读者一定看出本文有关主机部分讨论的是 486 级的硬件，那主板也是如此。486 的主板上通常由 CPU 底座，内存插槽，扩展槽，CACHE 槽，电容，电阻等组成（一通废话）。高档玩家可选择 2 in 1 的主板即主板与 AT 卡合一。中档玩家可选用价格在 800 至 1000 元之间的主板，其中笔者认为联想 QDI 的主板在各方面较为出色。低档玩家可选用 400～600 元之间的主板，性能基本稳定。主板档次较易化分，但有诸多事项请大家注意：一、CPU 分为大致 3V 与 5V 的，购买主板时应注意是否匹配。二、扩展槽的安排是否合理。也就是 VL-BUS 槽有几个，ISA 槽有几个，以及排列顺序是否满足个人要求。三、内存扩展槽是 30 线的还是 72 线。如果你从 386 升级过来，手上有 30 线内存，又无法出让，应选用有 30 线槽的主板。如果你刚买电脑，建议买全部为 72 线内存槽的主板。四、CACHE 大小，即外部缓存，是没有，还是 128K、256K 或 512K。PCI 总线由于还不完善，本人也不甚了解，在此不敢妄加定论。关于主板就介绍到这儿。

彩显卡及 AT 卡

显示卡的好坏在游戏中体现为游戏画面切换及卷屏速度，以及是否能显示高分辨率的图像。AT 卡也称 IDE 卡，控制软驱，硬盘，IDE CD-ROM，鼠标、打印机等等。高档玩家建议选用 S3 的 VL-BUS 系列套卡或用 ET4000 W32P 显示卡加增强 IDE 卡。S3 与 ET4000 W32P 的速度都很快，但前者优势在 WINDOWS 环境，后者优势在 DOS 环境。增强 IDE 卡是近年来发展出来的。它带给玩家的最大好处是硬盘数据读写快以及可挂接 4 个 IDE 硬盘（包括 IDE CD-ROM）中档玩家可选用 TRIDENT 9440 显示卡及普通的 VL-BUS 的 IDE 卡。效果虽不及高档的选择，但绝不会让玩家失望。低档玩家只有选用 TRIDENT 8900C 的显示卡及普通 AT 卡，尽管有时能令您感到大失所望，但它们必竟让机器运转起来了。

内　存

大量的空余内存可以使游戏有更好的声光效果，也可使游戏运行更加流畅。高档玩家应备有 16M 内存，因为现在游戏要求最高的是 8M 内存，多了的内存可用来做缓冲。这样一来对硬件再苛刻的游戏也能顺畅的运行。中档玩家必本 8M 内存，因为要想能玩所有的游戏，就必需 8M 内存。低档玩家无论如何应有 4M 内存。有 4M 内存大概可玩 70～80％的游戏，不到 4M 内存大概只能玩 50％不到的游戏了。

声 霸 卡

选购声霸卡前，您必须确定要用它来干什么？只用来通常放音录音还可以。要用来作曲，别想了。有名的 Genaral MIDI，Roland，PAS16，Gravis UltraSound 等卡

在国内几乎见不到。国内只能见到新加坡 CREATIVE 公司的 Sound Blaster 系列（简称 SB）以及 N 种兼容产品（不要怀疑，N 代表一个很大的未知数），而我也只能推荐其中几种，高档玩家推荐使用 SB16 MultiCD 外加一块 Wavetable 子卡。SB16 的兼容性还是不错的，音色也比较理想，加以 Wavetable 子卡就可以听到 MIDI 效果的音源。尽管 CREATIVE 公司推出了号称更先进的 SB AWE32 卡，但实际效果并不理想。而且它的大堆驱动程序占满的你的内存，让你几乎玩不成游戏。所以本人不推荐 SB AWE32。中档玩家可购买 SB 16 Value 或 SB Pro SB16 Value 可说是 SB16 MultiCD 的廉价版，效果差不多，价钱差一半，但兼容性有时不太好。SB Pro 是 16 位接口的 8 位卡，效果足以满足玩家需要，且比大多数号称 16 卡的 SB 兼容卡好的多。低档玩家只有花二百多块买块 8 位兼容卡，效果谈不上了，但出声是绝对可以的。

CD-ROM

其实 CD-ROM 现在已经非常普及了。CD-ROM 按传输率来分有单速、双倍速、三速、四倍速。传闻六倍速 CD-ROM 在北京已经出现，是真是假无从考证。单速 CD-ROM 已被淘汰，市场上已很难见到。三速 CD-ROM 是双倍至四倍的过渡产品，性能不好，市场上也几乎没有。而双速与四速 CD-ROM 很是受玩家欢迎的。高档玩家不用说，当然用四倍速的 CD-ROM。现在市面上的四速 CD-ROM 性能都一般，国外那些真正高品质的 4 速 CD-ROM 国内根本没有。本人只用过 TEAC 的四速光驱。速度是没话说啦，虽是 AT-BUS（用声霸卡作介面卡）的。但该 CD-ROM 由于设计的太薄了，散热性能不好，用上几小时就会出错。其它品牌的质量都差不多。中档玩家当然只有选 2 倍 CD-ROM 了，尽管速度只有四倍速的 1/2，不过它已经完全符合 MPC 2 的规格了，至于低档玩家，要么不买 CD-ROM，要么买一个双倍速 CD-ROM，其它别无选择了。CD-ROM 的介面一定要注意。现在有 SCSI，AT，IDE 三种接口的光驱。SCSI 介面的光驱在国内不多见，也就没有流行。AT 介面的光驱最先进入我国 CD-ROM 市场，大家都比较熟悉。新近掘起的 IDE 介面光驱大家都还不太了解。但笔者却极力推荐 IDE 介面的 CD-ROM。首先，在三种介面的同速光驱中作比较，IDE 介面的光驱实测结果都高于其它两种介面的光驱。其次，IDE 光驱安装简易，只需用双硬盘线将它与硬盘挂接在一块儿即可。即使没有声霸卡也可用。第三，MICROSOFT 公司的最新操作系统 WINDOWS 95’据称仅直接支持 IDE 光驱，并可以由 CD-ROM 引导系统启动。这么多的优点，当然应买 IDE 的 CD-ROM 啰！

废　话

终于讨论完硬件了。本人心中不免有点不安。原因是本人以往只写新游戏介绍，这次是第一次写有关硬件的文章。本人虽经常接触到硬件，但并不是行家，加上本人学疏才浅，文中难免有不实甚至错误之处，希望读者发现后能来信指正。本文中的物件价值以北京 6 月份各种硬件报价为基础，仅供参考。

道高一尺，魔高一丈

——几种游戏修改工具的比较

文/史莱姆

本文仅献给英勇的，一次又一次地死去（在游戏中），吃一堑但不长一智的令人敬佩的 PC-GAME 玩家。

——作者

以上纯粹是玩笑话。不过这也是游戏玩家们最为头痛的事情。不过电脑玩家比较有福气，现在流行的修改工具大约有六、七种。如果这些修改工具全搞到手的话，大概没有什么游戏可以幸免。由于本人最近看到《软件报》上有人登出出售 GB 5.0（GAME BUSTER 5.0 版）的虚假广告，又有许多人仍然不会使用 GB4，在到处求救，于是想起写篇文章向大家介绍一下目前真正流行的修改工具是什么。下面，节目开始。

GBP 2.0

全称 GAME BUSTER PLUS 2.0。听起来是 GB 系列的增强版，实际与 GB 系列毫无关系。GBP 2.0 是一帮自称“雄中 PC 族”的台湾高中生所作。GBP 大概是此类工具中功能最弱的了，只能做一般的高阶分析，可修改数值，锁定地址等。但 GBP 也有它的特色，就是短小精悍，一般只占常规内存 11.8K。如果 Load high 到 UMB（高端内存），则一点不减少常规内存。由于 GBP 键盘拦截能力及屏幕切换能力差，所以 GBP 适用的游戏很少。这也是 GBP 鲜为人知的原因。

GB4（游戏克星 4）

GB 系列是台湾一个叫何政修的人编写，由精讯公司代理发行的。GB4 大概是国内玩家认识得最早，使用人数最多的工具了。因为在此从前国内似乎只有一个不太好用的 GB3。GB4 提供了地址分析，地址锁定，地址修改以及地址跟踪等功能，还有魔术屏幕，定义按键，支持鼠标，存储游戏等强大的功能。在内存方面，GB4 表现的也还不错。如果有 XMS，它只占 11K 常规内存。可惜的是 GB4 不能 Load high，而且如果有 EMS 的话，GB4 有

可能很难激活，甚至无法激活。而且尽管它的 TRACE 功能很好，但是却很慢很慢。GB4 在刚发行后，对 80%左右游戏都还有效。但过了一年多之后，游戏公司纷纷采用保护模式制作游戏，GB4 就变得没有那么好用了。由于这个原因，精讯公司及制作人决定不再推出 GB 的新版本，转而发行另一种更强的工具。也就是说 GB4 是 GB 的最终版本。

SGB 2.1

全称是 SUPER GAMEBUSTER 2.1，作者 RENE REN，不知是何方神圣。名称中虽有 GAME Buster，但与精讯的 GB 系列毫无关系。SGB 在内存占用方面比较出色，常规内存只占 6K，如果 Load high 的话，根本不占常规内存。但有得也有失，SGB 在只有 XMS 的情况下不能驻留。这样一来，对于许多利用 DOS 扩展技术，不允许使用 EMS 的游戏，SGB 就不能用了。SGB 在功能上也有一些优点。其最大的特点是可记录多达 40 条的内存地址，比起 GB4 中少的可怜的记录项可爽多了。SGB 中还设有 DEBUG 功能，不用退出游戏，就可进行 DEBUG 了。而且在每一项功能中都有在线帮助，GB4 中如有此设计，也不会导致到现在还有一大把人不会用的情况了。本人手中的 SGB 2.1 版是 93 年 4 月 1 日的，不知时隔两年，RENE REN 有没有推出新版。

GAMETOOLS

GAMETOOLS 系列工具是香港的黄永健编写的，GAMETOOLS(简称 GT)通常分为 3 个内存环境版：GT 普通版，GT XMS 版，GT EMS 版。普通版及 XMS 版都要占用 60～70K 的常规内存，且不易 Load high，一般游戏在驻留了 GT 后就不能玩了。GT 的 EMS 版虽然可使用 EMS，只占常规内存 11K，但由于 GT 是共享软件，需花很多钱注册才能拿到，所以不及 GB 和 SGB 那么流行。但 GT 真是个好工具，功能强大使它不仅可作为游戏修改工具，还可用来解密及其它软件的除错工作。就笔者手中的 GT3.23X(GT3.23 版的 XMS 版)来说，包括内存分析，硬件断点，内、外部 DEBUG，保留内存，中断显示，现看当前屏幕，恢复键盘与显示，DOS SHELL，强行跳回 DOS，时钟频率，移出内存与更换热键数项大功能，而且比以前版还增加了许多更方便的小功能，如自动记录选取地址，自动修改等等。众多的功能，使 GT 的使用不太简单易学，不过一旦学会了使用，可是一个很厉害的武器。据我所知，很多解密高手都爱用 GT。如果没有汇编语言的基础的话，最好别乱用 GT。

GW

全称 GAME WIZARE(游戏巫师)是加拿大人编写的，目前本人手中最新版为 GW PRO 2.3 版。GW PRO 仅占 10K 内存，并且可以 Load high。GW 被称为是专门对付 DOS EXTENDER 的游戏。(普通游戏当然也行)情况基本属实，但还是有不少游戏不行。GW 的功能也比较多，除一般的寻址、改址外，另有三个很新鲜的功能。文件阅读器：您或许有机会得到一些英文的文本攻略，但手边没有打印机，一次次退出游戏又太累，文件阅读器可让你在游戏中直接阅读这些文章。屏幕保护：屏幕保护的功能我想大家都明白，GW 中的保护也是在你长时间思考如何修改时起到保护屏幕的作用。老板键：什么叫老板键？干什么用？喜欢用公司计算机在上班时玩游戏的朋友(不管此举是好是坏，爱玩游戏就是朋友）一定明白。老板键，故名思义就是老板来了时要按的键。此键按下，屏幕会显示你自设的其它屏幕(如客户登记啦，文件编辑器啦等等一切瞒得老板的东西)，直到你输入个人密码，屏幕才会恢复。怎么样，是个福音吧。另外，GW 的寻址功能极强大。寻址方式有高、中、低三阶，寻址范围可以到 16M，甚至是全部内存，可以说是万无一失。另外，GW 的游戏存储功能允许使用者对存档加注释，免得日后忘记。真是很棒的设计。GW 唯一的缺点是不能锁定 EMS 中的地址，希望下一版能改善。

FPE

全称 Fix People Expert(整人专家)。FPE 是精讯放弃开发 GB 后，新推出的强大工具，由台湾李果兆编写。目前最新版为 4.0。FPE 大概是目前最好用的修改工具了。它号称完全支持 DOS/V，DOS EXTENDER 等等(其实对 DOS/V 支援并不好，也许是本人手中的 FPE 4.0 是测试版的缘故)。它也有许多新鲜设计。老板键，虽不能自定屏幕，也无密码，但效果一样好。文本阅读器可以直接阅读中文文本。自带抓图功能，不必另挂其它抓图工具。鼠标激活：游戏设计者为了不让玩家任意修改游戏，通常封住了键盘上许多键的中断，而 FPE 可靠同时按下鼠标左右键激活 FPE，这是修改工具中最大的革新了。介面化设定：通常的工具运行时要加许多参数以加入不同功能，FPE 自有 SETUP 介面，并可存储设定，驻留时使用极为方便。如今 FPE 4.0 正版在台湾已经上场，真希望能早点拿到。

这么多修改工具在手，真的所有游戏都能改吗？否！别的游戏我不清楚，智冠的《魔眼封印》本人就没改成，打得很苦(想想当时一次又次的 LOAD 记录，真是悲壮)直至今日本人也没玩到头(死得太多，没信心了)，哪位大侠知道如何改，请告诉我。自有修改工具以来，玩家就分为修改派与硬拼派。硬拼派的人从来看不起修改派用修改手段打通游戏，修改派从来都笑话硬拼派一次次的战死也打不赢大魔王。谁对呢？不知道。总知一个人有一个人的价值观，只要修改派不去改硬拼派机器里的游戏，硬拼派不去 DELETE 修改派硬盘中的工具就好了。

(下转第 26 页)

文\史莱姆

问：如何配置自己的 CONFIG.SYS 与 AUTOEXEC.BAT？

答：这是电脑初学者最头痛的事。有些人建议用 MS－DOS 中的 MEMMAKER 整理一下。本人认为不好，MEMMAKER 的效果很差，根本不如自己编写的好。下面列出一个比较简单的例子，供参考：

CONFIG.SYS

DEVICE＝C:\DOS\HIMEM.SYS

(DOS6.2 以上用户可加/MEMTEST:OFF 跳过检测)

DEVICE＝C:\DOS\EMM386.EXE RAM

DEVICEHIGH＝C:\TOOLS\MOUSE.SYS(把一些小驱动放在高端)

BUFFERS＝25

FILBS＝30

DOS＝HIGH

LASTDRIVE＝G(有 CD－ROM 要加此句，但不要设得太大，会占内存)

AUTOEXEC.BAT

@ECHO OFF

PROMPT pg

PATH＝C:\;C:\DOS;C:\PCTOOLS;……(设定路径)

LH C:\DOS\DOSKEY (把一些 TSR 放在高端内存中)

C:\DOS\SMARTDRV 2048(内存 4M 或 4M 以下的建议开机不加 SMARTDRV)

照这样的设定，开机后您的常规内存足以达到 620K 左右，运行一般软件没有问题。

问：游戏《三界谕》中的 12 道迷题答案是什么？

答：《三界谕》是个难度较大的游戏，来电话问的人也很多，现将所有答案公布：

地名栏

【九格迷宫大赛】

宏特罗大陆面积？……………………………… 37964

月有多高？……………………………………… 1435

阳光的旅程有多远？…………………………… 48276

日月同出的日子是每年几月？………………… 13

日月同出的日子在 13 月几日呢？…………… 23

颠覆世界的导火线是犄角事件，发生在亚纪几年？

……………………………………………………… 1682

地神巴也的家 ………………………………… 1004

虹奇星的体积大概有多大？…………………… 49973

【列之顿城】

【私人保管处，所属人：桑瑞克】

密码……………………………………………… 39517

【里印卡帝国】

七重山有几丈…………………………………… 83

【马它山】

密码……………………………………………… 7

【山羊洞】

密码……………………………………………… 3

【白色洞口】

密码……………………………………………… 6

【黑色洞口】

密码……………………………………………… 9

【红色洞口】

密码……………………………………………… 4

人名栏

【那里】

教堂旁边的窗子设计图蕴藏了自然力量凝聚的时空定位序号是？……………………………… 38945

问：学习机中有叫 486、586 的，与电脑的 486、586 一样吗？

答：不一样。电脑中 80486、Pentuin(俗称 586)是不同档的 CPU 的代码。而学习机中的 486、586 之命名从何而来本人不知。学习机厂家有自己的理论，其他杂志也有别的说法。本人认为是厂家利用人们对电脑的不了解与困惑，吸引消费购买的手段，或是由于生产厂家本身对电脑的无知而起的名称。这是个人想法，如有雷同，纯属巧合。

游戏机进化论第四讲

游戏机的音源

特约撰稿人：叶伟

早期的电影是无声的。但这并不意味着早期的电子游戏也是无声的。事实上，电子游戏的感染力来自于两个方面，除了画面效果以外，最重要的便是音响效果。

我们一般把能发出声音的物体叫做"音源"，意思就是"声音的源泉"。很明显，音源的好坏决定着音响效果的好坏——比如说，健伍音响的音源(包括音箱、功放等)比半导体收音机好得多，所以它的音响效果也就好得多。

游戏机的音源当然不可能象音响系统那么高级。从成本上考虑，它不能过于昂贵，否则用户难以接受；从形态上考虑，它又必须以模拟音为主，否则难以在卡带上实现。

任天堂八位机用的是 PSG 音源(程序控制音频振荡器)，它是用各种三角波和矩形波相叠合来拟音，因为这种方式较简单，故音质上较令人不满意。

到了 16 位机时代，游戏机主要用的模拟方式有两种，FM 方式和 PCM 方式。所谓的"FM 方式"，应该叫做"波形合成拟音"。人们能发出声音、听到声音，都是由于声波的作用。这些声波的形状，就叫做"波形"。不同的声音，形成声波的形状各不相同，只要用专门的机器检测，人们就能够在荧幕上看到这些不同的波形。

既然不同的波形代表了不同的声音，那么只要用机器模拟出相似的波形，不就可以模拟出相似的声音了吗？这种模拟方式，就是"波形合成拟音"，也就是"FM 方式"。由于它成本低，拟音逼真，所以一直被用在电子琴、电子合成器等电声乐器中。后来，世嘉的 MD 也采取了这种方式，获得了较好的效果。

但是，用直观的波形拟音，虽然价廉方便，但总不够精细。故而所模拟的声音只是"象"，而没有到"是"的地步。为了更加完善拟音效果，人们又开发出一种新的模拟方式——PCM 方式(数码合成)。

不过，这种方式对硬件的要求很高。如果还原时"差之毫厘"，音色就会"失之千里"。这样的要求，势必导致昂贵的成本。所以，使用"数码合成"方式拟音的一般都是专业系统，或是大型游戏机(因此这种音源也叫"业务用音源")。任天堂的超任也使用了这种方式，但做了一定的简化。

随着次世代机的问世，游戏机开始普遍使用 CD 来储存游戏程序，游戏机的播音方式也不再是"模拟"，而是越来越接近于音响系统了。现在较为流行的方式是利用 CD 的大容量，将真实的音效灌录在唱片中，这样得到的效果，完全可以达到"发烧友"的要求，在音质方面是无可挑剔的。

当然，有时为了降低软件成本，次世代机也会使用模拟音。所以在这种机型里，常常是"FM 方式"、"数码合成方式"的音源都有，以备选择使用(如世嘉的"土星")。可选择的范围大了，效果当然也就更好。

现在的游戏机，不仅在拟音上有所突破，而且在音源数上也大大超前。早期的机种只有 8 音源(超任)、10 音源(MD)，如今的机种动辄便是 16 音源(3DO、NEO・GEO)、24 音源(索尼的 PS)，甚至是 32 音源(土星)！音源多了，可同时发出的声音也就更多，混响效果便更为出色。在这一点上，除了 CD 外的普通音源也要相形见绌了！

(WHO IS)

THE QUEEN OF FIGHTERS
——十大女性格斗家

文/ROBOT

"格斗是男性的世界。"曾几何时，这句话已失去了它的正确性。今天的世界上有着越来越多的优秀女子柔道家、摔角手及武道家向人们展示着她们强悍的力量和迷人的丰采。而在 TV Game 的世界中，女性斗士更是必不可少的角色，她们几乎都有迷人的外表，无可挑剔的身材，但崇拜者不要忘记，她们首先是一位格斗家，动人的微笑后面是比男人们毫不逊色更至更加危险冷酷的杀手。否则你真要吃尽了苦头！

春丽 CHUN LI(街头霸王)

在格斗界大概是资格最老的女性了，百裂踢是她的招牌绝技，很多人几乎忘掉她的刑警身份而将她当做一位职业格斗家看待。但春丽的人气度正面临危机，这种压力来自于新登场的英国皇家特工 CAMMY，对方比她年轻六岁！！而且动作灵敏身手出众。春丽要怎样去应付逐渐被抢去锋头的局面呢？

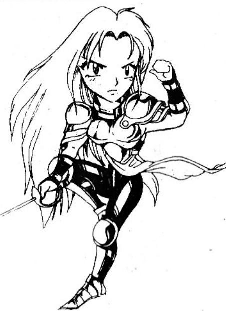
不知火・舞 MAI(饿狼传说)

有很多人说她是最漂亮的女斗士。以龙炎舞和花蝶扇等融合忍术的必杀技而著名。许多人都因为其外表而忽视她的实力，结果被她重伤后的超必杀忍蜂"一发 K.O"。除了华丽而致命的必杀技外，她说出"日本一"时的胜利姿式也是受欢迎的原因之一。

娜可露露(侍魂)

十二武士中年纪最小的角色，带着爱鸟猎鹰 MAMAHAHA 登场的美少女剑士。她是一位活泼开朗，喜爱大自然和野生动物的可爱女孩。见到她的人大概没有不喜欢她的(地震那种无感情的蛮人除外)。她有很多攻击都是借助鹰来完成的，是一个标准的偶像派。

珍妮 JANNE(世界英雄)



中世纪欧洲最强的剑士，也是"史上最强格斗赛"的老资格选手。被称为剑术女皇的她在当时的法国宫庭骑士和贵族中有一大批求者，而珍妮寻找的是比她更强的男性，这也是她投身于历史格斗战的原因之一。她有着动人的声线，所有人都会对她清脆的笑声难以忘怀。

天道茜 AKANE(乱马 1/2)

对于小茜的出线曾颇有争议,因为登场的女孩太多,如珊璞、右京、小太刀…在实力及可爱两方面均能与小茜一较高下。不过吗,由于小茜是主角,还是让她出头好啦。

18 号 ANDROID NO. 18(龙珠 Z)

以实力而论,人造人 18 号远远凌驾于本文中所有其他人之上。她的脸上总是带着如雪花一样美丽而冰冷的微笑,是一位高傲的美女。而拥趸们唯一的遗憾是,至今也不知道她作为人类时的姓名。

柳英美 YING MEI(斗士历史)

斗士历史的新人物柳英美,较之原先的两位女角要强得多也更漂亮,并且嘉纳亮子年纪太小而刘飞铃又偏大,柳英美正介于两者之间。她学的是跆拳道,那优秀的身材和漂亮的腿法为她赢得了大批支持者。

KING(龙虎之拳)

略带邪气,身着男装的泰国拳高手,她的武功全部是腿技。穿上男装除了她坚持的性格使然,更是在于让对手不要以女人看待她!否则就会在她手上大吃苦头。与主角良的妹妹,清纯可爱的百合相比,KING 的实力更加强大,而且她独特的冷酷气质也使得许多人为之心仪。

安妮 ANNIE(豪血寺一族)

战斗时一脸杀气,平常却是个十分可爱的少女。出身名门的安妮身具多种姿态优雅的必杀技,就象她自己的评价"美丽而致命"。在战斗之前,她脸上常会出现一丝一闪即逝的神秘笑容。

琴乃 KINNAI(死亡之舞)

生活在经核火焰洗礼的世界,而对弱肉强食的人群而勇敢地坚持战斗的少女。琴乃是那个时代最强的女战士,在绝望的日子里为了生存和正义而奋斗着,靠战斗来提升级别,她的实力当然首屈一指,而其外型也是无可挑剔的。

各位,看到这里应已对她们有一大致印象,虽然我在写作时有先后之分,但谁是第一还真很难说。相信大家各位支持者。那么,你心中的格斗女王人选确定了吗?

责编:KING

松下3DO推陈出新

文/特工黄

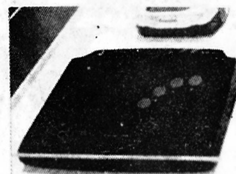
松下在推出了 REAL FZ-1 型(即 REAL Ⅰ)3DO 主机后,为了进一步扩大市场,又推出了 REAL FZ-10 型(即 REAL Ⅱ,10 不就是二进制的 2 吗?)3DO 主机及一系列 3DO 周边设备。

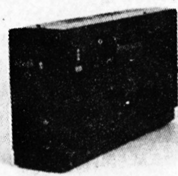
▲3DO 滑鼠可直接与主机接驳,亦可与控制器接驳。

REAL Ⅱ与以往的 REAL Ⅰ最大区别在于 CD 盘的设计,以往的抽屉入碟式改为了较低成本的揭盖入碟式,同时也使机身变成了纤薄的长方形,颜色也由黑色变为了灰色,还有就是耳机插孔被删除了,至于性能与以前的主机基本一样,但松下专为 REAL Ⅰ开发的 VIDEO CD 适配器不再适用了,是否会为 REAL Ⅱ开发相应的适配器还是未知数,故目前 VIDEO CD 的需要与否是购买该型主机的关键。

松下除了上文的 VIDEO CD 适配器外,还开发了一系列周边设备,如 3DO 滑鼠、记忆卡、通讯卡、卡拉 OK 混响机,《超级街霸Ⅱ X》专用手柄及摇杆,还有接驳 IBM-PC 的 3DO BLASTER CARD,使得在电脑上能玩 3DO 游戏,真是确实令人感到了"多媒体"游戏机的丰富内涵。

责编:STAR





▲装置在主机右边。由于使用 ACADD APTOR,所以必须分开插座。

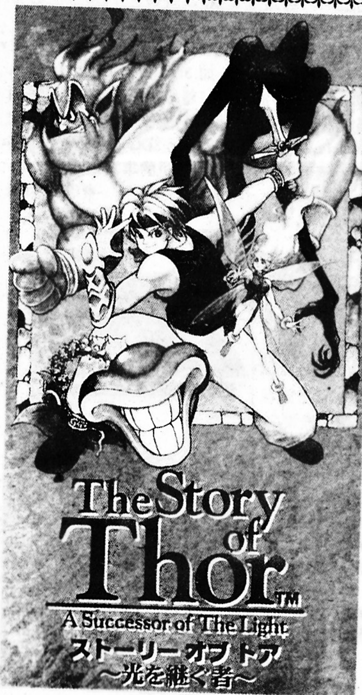
▲专为《超级街霸Ⅱ.X》开发的控制器。用左手握着手柄来使用。

▲备有混音、回音、声调调教机能。

雷神传说
《光之继承者》
简明攻略篇

文/萧 腾

厂商:SEGA 容量:24M 类型:A·RPG
音效:YUZO KOSHIRO



在次世代游戏机革命之年,以轻松的动作而引起热烈话题的动作 RPG《光之继承者》突破重围,终于发售了。音效由日本著名作曲家(曾参加《格斗四人组》设计)古代祐三设计,较为动听;故事由小川珠里撰写,世嘉公司的白幡都弘和高桥幸生在游戏设计中担任了重要角色。采用 45°俯视画面,令玩家有种身临其境的感觉。

先简单介绍一下各种功能(支持 6 键手柄)

A 键:发射金腕轮神光、召唤精灵及魔法操作。

B 键:攻击键。按住再放手为重斩,连按为双烈腿。

C 键:跳跃键。按住为蹲行,出入低矮洞口。

按方向键一周+B 键:回转火焰斩。

→←→(↑↓↑)+B 键:旋空斩(古烈脚刀?!)连按同一方向两下为冲(退)。(颇似"战斧"。)

A+B+C 键:解除对精灵的召唤。

X 键:地图指示。(图中挂旗处指示玩家去处)

Y 键:武器装备表。

Z 键:宝物装备表。

START 键:
- 地图
- 武器装备
- 玩家档案
  - 战斗等级(游戏中的红色心状为加级宝物)
  - 体力(HP)
  - 魔法力(SP 召唤精灵之体力)
  - 杀敌数量
  - 皇族宝物及精灵宝石存贮地
- 道具装备
- 游戏存盘处(SAVE)

▲蕴藏斗士之血,神光之继承者—王子努尔

▲传说中的邪神,拥有强大的战斗力

、游戏中更换武器或添加 HP SP 及存盘时,用 A、C 键确定,开始键取消。

★召唤之精灵及用途

	按Ⓐ一次	按Ⓐ两次	按住再放手
水精灵	"水灵珠"灭火	"水之圣心"恢复少量 HP 值	"水龙暴卷"削弱敌人 HP
火精灵	"焰龙破"击碎冰柱	"冲龙箭"冲开隐秘处	"炎弹吼"大面积轰炸敌人
影精灵	"无影手"到达运处或取运处宝物		"身外飞身"灵魂出窍、侦察周围
绿魔兽精灵	"碎破齿"破裂栅栏	"土遁术"潜入地下从玩家脚下钻出	"花雾漫天"使周围敌人速度变慢

附①游戏中多处无法通过,只需利用机关把手开启秘门取钥匙即可。

②无法召唤火精灵时,掷炸弹爆炸时发出金腕轮光,即可召出。(敌人掷弹时亦然)

好了,废话少说(是废话吗?)一起去冒险吧,Let's Go, Just Do It!

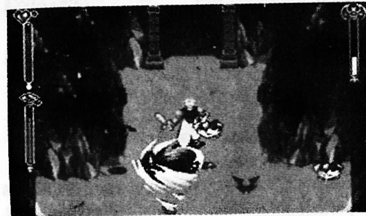
冒 险 流 程

①暗之神殿 ②绿之神殿 ③波赛多尼亚王城
④炎之神殿 ⑤波赛多尼亚村庄 ⑥水之神殿

苍茫的大海中央,由于受到海的恩赐,美丽的大陆"波赛多尼亚"的人们过着幸福的生活。

突然有一日,许多年前被雷神封印的银腕轮魔人复活了,企图称霸于人界与精灵界,王子努尔佩戴传说中雷神赐的金之腕轮成为"光之继承者",寻找被魔人封印的神之四精灵,为寻回魔人掠走的银腕轮,维护正义,拯救自己的王国开始了前所未有的战斗!

王子行动了!打败不堪一击的魔兽兵团后来到长老的部屋,被告知速回王宫,一路斩杀至王宫,年迈的父皇将水神殿红门的钥匙交给了王子,公主给哥哥加满了 HP。努尔去宫中东部秘室中可参看三本"秘剑术"(并非必杀技!)。

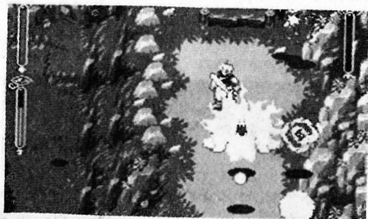

▲"水龙暴卷"的威力能看出来吗?

刻不容缓,王子向东直杀入水神殿,消灭硕大的毒蟹怪后用神光冲射水晶,召唤出美丽的水精灵,再度回宫(途中桥洞可蹲行灭火取宝)。国王告之火炎精灵藏身处,公主再次为兄长加满 HP、SP。

▲深居于水中的天使

继续北行,至一瀑布前,利用水精灵发出"水灵珠",隐蔽的洞门开启了,入洞尽可能地消灭敌人,BOSS 为暗黑邪龙,抓好时机击毙其后即揭开火精灵封印。出洞去桥洞用火精灵击碎冰柱后取得皇族宝物,回王宫参见父皇,被告之水神殿东北处有异物……十万火急,王子马不停蹄走至该处击碎冰柱后又是一路狂奔至一艘巨船上,与传说中的银腕轮使者碰面了,杀死两只飞行兽后,使者遁走,背景奏起雄壮音乐,王子乘小舟直抵另处大陆……

走入石洞又是征战不止,利用火精灵将门旁灯台点燃,再与形象丑陋的蛮石巨怪决战后出洞至另处宫殿。Go on Fighting,取得钥匙后开启一道红门,再次斩杀两只飞兽,这时父皇苍老的声音在耳边回荡,"北面山巅的神殿废墟是影精灵栖息的地方——险恶的西火山口,皇儿,努力吧!"努尔抖擞精神登上险峻的山峰,此处较难通

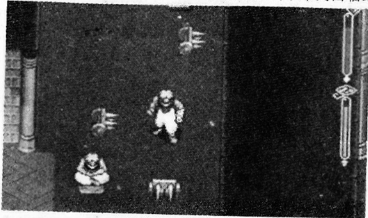


▲"炎弹飒"的LIVE画面

▲仁义之心,火之战神

过(记住要用火精灵点燃柴堆)。尽头阴险神秘的银腕轮使者又出现了,咒法施出,王子直落千丈至暗之神殿,庞大的妖蛇紧追不舍,用长剑力斩,终于成功,取得精美的皇族首饰后,找寻地面上星状发亮的金属刺——时空锁钥,用神光打开它进入时空隧道,又回到废墟,继续寻找锁钥进入隧道直至开阔的草地,直奔山洞而去,否则敌人会杀之不尽,妖火从天而降,洞内巫师不断袭击王子。此处尽可能取得箱中宝物,以迎接更艰巨的战斗!王子要选好跳落之地,几番周折,(一定要将此处敌人消灭干净)终于走出山洞来到深渊密布的熔岩地带,此时一定要注意先去踩机关石,跳过四处漂移的砖台,反复几次要回刚才走过的地方取得钥匙,走入红门消灭BOSS——赤焰魔龙后召唤出了影之化身——影精灵……

天上降下不计其数的暴焰球。快跑吧!利用影精灵来回攀援不可及之处,多次通过时光隧道,终于来到面临绝壁的高崖,一位隐居的老者告诉王子银腕轮使者实际上是被魔人咒法控制的王子的姐姐,也就是十多年前失踪的大公主,交给王子皇族首饰后努尔再次通过隧道回到西海岸,一路风尘回到被兽兵占领的王城……

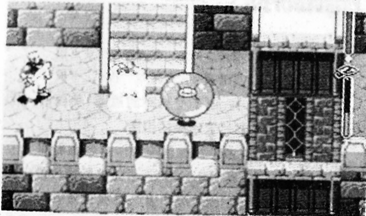


▶"身外飞身"——幽助的灵魂出窍?

▲沉着冷静诡异的"忍者"性格

魔兽兵团向王子发起围攻,努尔来到码头旁的一间木屋中,躲避在此的村民们告诉王子这里发生的一切以及绿魔兽精灵就藏身在绿之神殿。王子依照线索来到了阴气森森的树林,一定要先于此处召唤出影精灵,利用它到达一个隐秘的洞口。另此处有一极为隐蔽的入口,有100层的深渊,详见本期"秘技天地"。反复开启各扇秘门,此处切记要使用火炎精灵或爆弹点燃所有柴堆和灯台,否则无法过关!最终穿越隧道来到大厅,蛮石巨怪又现身了,努尔消灭它后一鼓作气直杀入一个濒临深谷、充满恐怖气氛的巨池。池中央巫师咒语念动,妖法频发,不时还会出现发电的令人作呕的怪物。历尽艰辛杀死巫师(建议用弓箭),走入被封印的秘道,找到了村人叙述的形象可爱的绿魔兽精灵……

回到王宫处木屋,蹲行入秘道利用绿魔兽精灵咬开钢铁栅栏,经秘道到达王宫地宫,宫中尽是死伤的王城卫兵,王座前黑衣的银腕轮使者要挟着国王,可爱的公主则在兽兵的魔爪中,努尔被银腕轮使者击倒在地,只有拿到银腕轮封印才能在北方山洞中换回公主和皇族的徽章。



▲绿魔兽精灵——土行孙?

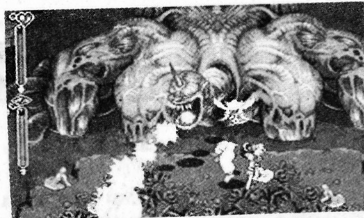
王子被其踢入水池随水流一直到达水下迷宫,不要着急(比《光明与黑暗》的迷宫简单多了!),多试几次,终于柳暗花明,到了蓝色水晶门前,先利用水精灵发出"水灵珠"

▲藏马召唤的魔界植物?

将门前瀑布消失掉,进门取得封印后进入时空门回到王宫,父皇告知公主的去向后便晕厥在了地上,王子擦干眼泪,再向伤兵询问状况(在此询问可加满HP)。

出王城东门,登上北面山坡,利用地图指示不断攀岩到达山洞用封印换回了公主和皇族徽章,公主被卫队长送回王城,王子继续入洞杀敌,杀死几只吸血魔虫后继续跳跃瀑布,悬崖后来到一处有机关石的地方,踩中后周围又会出现四块,按顺序↙↗↖↘踩动,洞外会出现另一条秘道。进入后,苍穹中一对阴森的巨眼在窥视着王子,原来这就是精灵界的守护神,看守人界与精灵界的时光隧道。只有打败它才能进入传说中的精灵界,用神光冲射其后,去攻击出现的第3只眼(二郎神?),此处建议用弓箭,注意毒眼死光和吸魂球的巨大威胁,躲避爆炎,消灭其后整屏白光眩目,王子被送到了传说中神秘的精灵界……

敌军密布,一定要注意尽量杀尽敌人,否则有些地方无法取得钥匙,利用影精灵在屋顶攀援,踩动机关,进入宫殿。又是千迴百转,此处要多利用各个精灵,尤其是利用影精灵之"身外飞身"去踩动机关。最终来到银腕轮使者的宫殿,他(她?)不断舞动咒语调遣魔兽(有只怪物颇似"龙珠"中的"弗雷萨")注意王子要尽快消灭银腕轮使者,否则怪物们是杀之不尽的。斩尽后,孰不知真正的FINAL BOSS还未出现,王子闯入最终的魔界,(建议带上水精灵,随时补充HP)魔人的真身——邪妖天魔现身了,王子最好用上前先得到的一把"终极焰皇"剑(OMEGA),威力很大,有点圣剑的味道。斩断其旁边的触手后猛斩其中间的巨头,只要注意HP血格,消灭它可以说不成问题。天魔消灭后,王子的姐姐脱离了符咒的控制,忏悔了自己的罪行,四只精灵也同时现身,感谢王子消灭了罪恶滔天的魔人。大公主将王子从时间隧道送回人界,自己将王子留下的闪烁着青色光辉的"金之腕轮"与从魔人手中得到的红色光辉的"银之腕轮"一起重新封印起,自己感到罪孽深重,决定将功赎罪,永远留在精灵



▲邪妖天魔——最终魔头

界看守封印,以免再殆害世界。王子若干年后继承了王位,捍卫着王国的永久和平 人们从此又生活在了和平的幸福中……

游戏至此结束,结局画面只有几幅,有些可惜。最终会出现一个评价玩家等级的表及成绩排行。游戏虽充满轻松的气氛,但有时也会让你紧张得喘不过气来。总之,此游戏确系佳作,24M的大容量,在世嘉目前卡带游戏中算是很大了,值得一玩,相信会很畅销。(也许许多玩友已爆机了,这里只有献丑了!)

正义必将战胜邪恶,愿世界和平!

▲被封印的大公主与捍卫和平的四大精灵

▲美丽的公主,仁慈的国王,永远的和平

资料提供:

北京万和游戏一族

甘肃白银市中国人民保险公司

党伟

特此感谢!

战斗机器人
BATTLE TECH

文/李 旻

机种:MD 厂商:FASA 类型 STG 容量:16M

(一)菜单介绍:主画面时有三个选项,依次为:

1P START:一人游戏
DUAL START:双人游戏
OPTIONS:功能设定,
PASSWORD:密码输入
MUSIC:音乐欣赏,SFX:拟音
EXIT:退出

(二)攻略常识:

此游戏单人玩难度较大,最好双人进行。游戏中按"START"可出现雷达,雷达上绿色建筑为所要破坏目标,全部加以破坏即可过关。红色为敌人,最常见的有炮台,坦克、装甲车、步兵、机器人等,基本每关都有。不同的敌人在雷达上所显示的形状不同,要注意察看,在机器人出现时,会有提示,同时会在屏幕右上角出现其血格。要及时做好准备。按C键为任务提示,按B键为各种数据,分别为:

RANK:军衔;LIVE:命数;DAMAGE:破坏率;ENEMY EMECHS DESTROYED:歼灭机器人数量;EMEMIES DESTROYED:歼灭敌人数量;BUILDINGS DESTROYED:破坏建筑物数量;HIT ROTIO:命中率。

(三)武器介绍

武器共分为九种,分别由A、B、C(三键控制,玩者可在九种中任选三种使用,各武器功能如下:

A键:

1)PARTICLE PROJECTION CANNON:为炮弹,可直线攻击

2)GAUSS VIFLE:散弹,可抛物线攻击,用于破坏雷区或隔墙破坏

3)ARROW VL:追踪弹,可跟踪目标,但不能破坏建筑物

其中①、②两种枪均可蓄力攻击,可由估计敌选近而蓄力,按住A键不放即可,但蓄满后应立即发射,否则会炸掉发射管。

B键:

1)LARGE LASER:激光弹,威力大但数量较少

2)MACHINE GUN:机关枪,数量多但威力小

3)AUTO CANNON:自动炮,威力仅次于激光弹

C键:

1)INFERNO SHORT RANGE MISSILE:火焰弹

2)THUNDER MING FLELD:定时炸弹,威力最大,但范围小

3)LONG RANGE MISSILE:长程导弹

此九种武器均有一定数量,要随时注意补给,在破坏的建筑物中会有给养,方形的盒子补给A枪,弹药箱补给B枪,扁形的圆桶补给C枪,油桶补血。

(四)选关密码

每过一关之后,在屏幕右下角会出现选关密码,为方便读者,现公之于众

第2关:STJNNN
第3关:GRBCHU
第4关:BBYLND
第5关:BMBYMN

(五)简要攻略

第一关 平原

本关难度不大,破坏顺序为西北角的机器人工厂、兵营、西南的雷达站,西北的大兵营及其周围金字塔,最后是普通建筑物,但要注意雷达站附近有地雷,要用散弹排除方可进入。

第二关 高原

黄褐色的土地上布满了火山口(定时喷岩浆)裂缝和各类敌人。此关要领在于150秒内破坏两个发射口,一个在正东方,另一个在中部,即主体锅炉的下方,但要注意一定要在限定时间内破坏发射口,否则将GAME OVER,其次一定要将小锅炉破坏干净方能去动主体锅炉。

第三关 雪地

此关由于受反雷达装置干扰,屏幕上会出现雪花,须将其破坏掉才能重见天日,方位在东北、西南、西北。要注意节省弹药,因为无雷达确定方位,无法得知补给在哪里,只能凭运气和记忆。

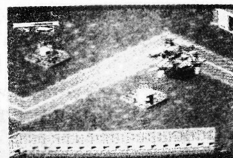
第四关 山地

此关要取得北部的两个,西部的一个,西南的一个建筑物中的部件,组成一颗炸弹炸毁正西方的一个铁门(只能用此炸弹,其余武器均无效)。首先,这关一定要选定时炸弹,否则炸弹将无法自动放下。其次,最后一个部件得到后必须在35秒内到达铁门,否则炸弹会自动引爆。所以要掌握距离,最安全的方法为北—西北—西。铁门内敌人众多,抓住机会破坏掉建筑物立即撤出。

第五关 沼泽

本关首先要破坏一个雷达发射站,一个接收装置,以恢复雷达。其次破坏通讯大楼和直升机发射台,注意通讯大楼炸毁后会有部件出现,在吃掉最后一个部件时会出现一个极为厉害的机器人,它就是本GAME的BOSS,对付他最好有两条命,或是附近有一桶油,否则决难歼灭他。

(六)经验介绍



本游戏中的机器人是最难对付的敌人,这是建议玩者尽量不要与其硬拼,要掌握规律,能不打就不打,遵循"敌进我退,敌退我进"的方针方能百无一失。最后说一下武器搭配,最佳搭配为1—3关用散弹+激光弹+火箭弹,4—5关用散弹+激光弹+定时炸弹。

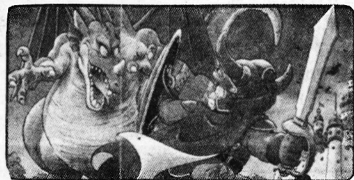
责任编辑:热斗

鸟山明的另一个世界

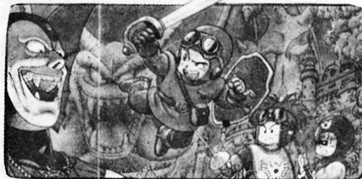
文/XYM

现在的鸟山明到底有多红呢？朋友说：如果你敢说他的坏话，弄不好就会引起共愤(!)。杂志出版商道：若不连载《七龙珠》，杂志就卖不出去……

国内也已至如此，那么在《DB》原产国的日本，情形又如何呢？差不多每年集英社都要在高松市美术馆举办命名为“AKIRA TOYIYAMA'S WORLD”（鸟山明的世界）的个人作品展览。另一个，是很久前就成立了的“鸟山明原画—保存会”，听名称便知道是收集鸟山明作品并加以保存的组织。除此以外，也有许多的鸟山明个人画集，这，仅笔者收藏的，就有两种不同的版本。



▲《DQ Ⅰ》包装封面　鸟：对游戏本身一无所知，故画起来很辛苦



▲《DQ Ⅱ》包装封面　鸟：已对《DQ》有相当认识与体会，蛮好玩的

实际上，鸟山明的世界并非只是《DB》及《Dr SLUMP》。无论是个人画展还是著作保存会，或者是个人画集，都收录有《DB》与《Dr SLUMP》之外的许多作品。这其中，有超短篇的插图、有为杂志绘制的海报、还有即性随笔。在这另一个天地中，为GAME制作的也占有了举足轻重地地位。

勇者斗恶龙(以下简称DQ)

86年开始发售的游戏卡带，原名《DRAGON QUEST》，是以中世纪欧洲为蓝本的勇者类RPG。

剧本由堀井雄二担任，导演为中村光一，杉山孝一负责音乐。仅仅这些，就已经称得上是阵容坚强了，在如此的基础上再加上当时因《DB》而大受欢迎的鸟山明来执笔为游戏设计角色们的造型，因而使《DQ》一举成为畅销卡带，以后接连推出的多部，也都纷纷写下了热销的纪录。迄今为止推出的其第六作，仍旧保持了原来的制作出容，《DQ》迷及鸟山迷们又可忙活一阵子了。

▲《DQ Ⅲ》包装封面(?)　鸟：《DQ Ⅲ》中的角色很多，画起来既辛苦又费时

▲《DQ Ⅵ》包装封面(?)　鸟：这张是有许多颜色版本的

▲TV版《DRAGON QUEST》的女主角服装是拉丁美洲式的设计

很多鸟山迷们都不容放过这个节目，也有原来并不感兴趣的玩家一听是鸟山明设计的造形，就开始变得跃跃一试了。是什么如此强烈地吸引着玩家及读者们的注意力的呢？游戏中并未有鸟山明制作的插图，也不象《最终幻想Ⅵ》那样有角色的肖像，唯一可以看见鸟山明笔触的，只是游戏卡带的封面及宣传用海报之类的东西。当然，若有玩家指着游戏中由玩者操纵的那团色斑说：“这是鸟山明画的。”那样的话，笔者也就无话可说了。归根到底，还是软件商们利用了玩者对鸟山明强烈的崇拜心理，这就象是卖不出去的汗衫T恤只要烫上鸟山明的插图就立即会变得供不应求一样。当然，笔者并不是说《DQ》卖不出去，这儿想证明的，只是鸟山明的作品为软件销售作出效应不可忽视。另外，鸟山明本身的功底也不可否认，若是叫漫画太郎①这类“怪才”来担任造型设计的话，指不定会变成什么样子。

说到《DQ》的世界，形形色色的怪兽，也是其魅力之一吧。由堀井雄二勾勒出的角色雏形，经过鸟山明简炼地刻画，形成了相当富于变化的怪兽。就连以后其它的一些漫画作品②，也都以此作为怪兽的蓝本。史莱姆可以说是《DQ》具有代表性的一种怪物吧，虽然看不出那种水滴状的东西有何可爱之处，但也只能跟着人云亦云：嗯，好可爱……

《CHRONO的时空之旅》

好象是爱尼克斯与史克威尔首次合作的游戏软件(?)，同时也是鸟山明继《DQ》系列及《ACKMAN》之后的又一次尝试。嗯，用“尝试”这个词恐怕不太合适了，与游戏业合作，鸟山明经历了已不是一次二次了，至于绘画水平，也已达到了相当成熟的水平。

剧本是堀井雄二十坂口博信，参与制作的还有《圣剑传说Ⅱ》及《浪漫SA·GA》等享有盛名作品的制作人员，制作阵容可谓空前强大。鸟山明为游戏设计了跨跃于各个时空的6+1名主角。也不知是因巧合或是其它什么的，好几位角色都似曾相识，主角CHRONO的发型怎样看都象是超级化了的赛亚人，MARL绝对就是早一会儿的布尔玛，至于LUCCA总不见得说阿拉蕾象她吧。眼熟的角色不仅存在于味方，敌方角色中也或多或少地存在着，玩过这个GAME的读者想必也一定深有体会，难怪有朋友说：与其是CHRONO的时空之旅，倒不如“鸟山战士大聚会”来的贴切。

▲具有浪漫色彩的插图，让人想起《阿拉丁》中的一幕

▲坂口、堀井、鸟山，还有……

跨度相当大的时空背景为鸟山明的自我发挥提供了相当优越的条件。各个时空的主角造形与其所处的时代，环境都配合得天衣无缝，而且都相当具有各自的特色。KAERU 总让人想起"青蛙王子"那个著名的欧洲童话、ROBO 干脆画成一个机械人……对了，游戏中也存在着许多机械，这一点一定让鸟山明很兴奋了，他本人也表示要尽全力于设计的。大家也可以回头看一下，大到黑鸟号，小到自行赛车，都相当具有迫力及趣味性不是吗？

其它

虽然《DBZ》游戏在国内高温不降，但在日本已渐渐离开了玩家们最热门的话题。漫画《DB》也一度落入平淡时期。这次先后担任《CHRONO 的时空之旅》及《DQ Ⅵ》这两部超级大作的造型设计，的确象 KING 君写的那样：将鸟山明再度带入一个全盛时期。

前段时间，对于鸟山明的表现，读者们也是众说纷纭，台湾的一些杂志评论因《DB》后半的剧情设定而使鸟山明落得毁誉参半的地步。得到了如此的评价，近年来的鸟山明，究竟在干什么呢

●《DRAGON BALL》连载，目前为止将近五百三十回。

●《DRAGON QUEST》五部的造型设定

●《DRAGON QUEST》TV 版动画造型设定

●应日本富士电视台特邀，担任儿童节目《APPLE POP》的造型设定工作

●个人作品《PING》、《小助与力丸》、《剑之介さま》动画化

●剧场版《DRAGON BALLZ》部分造型设定

●集英社《V JUMP》月刊彩页连载《阿拉蕾》，负责监修工作

●映画《SUPER SENSE STORY》造型设定

●《GO！GO！ACKMAN》造型设定及漫画监修

●应手辨模型商邀请，绘制模型样本(Q 版二战士兵为主)

●《CHRONO 的时空之旅》造型设定及漫画监修

●《DRAGON QUEST》第六作造型设定及漫画监修

以上，不难看出，鸟山明的确是够忙的了。不论你对他是抱有怨言，或者仍旧是崇拜地五体投地，等看完了这些以后再加以评论也为时不晚。鸟山明的确是有他自己的魅力才能吸引如此之多的事物的注意，同时，他也不是什么长着三个脑袋六条胳膊的怪物，现在的鸟山明已经不是以往那个可以将绝大部分精力都倾注于《DB》漫画中的鸟山明，作为曾经是鸟山明作品狂热爱好者的笔者想说：现在的鸟山明固然不错，但更怀念以前的鸟山明。

①漫画太郎：集英社青年漫画家，代表作品《珍游记》

②其它的漫画作品：主要指《少年 JUMP》上连载的《DRAGON QUEST》作画为稻田浩司。

绝对盗版……

大墙画廊

中原霸者·吕布 重庆 刘刚

龙珠Z·得意的拉蒂兹 西安 陆磊

▼阿达与彼得 (日)鸟山明 绘

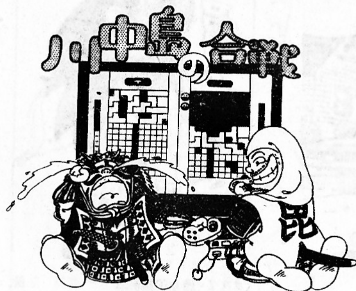
日本战国与

源义经/文

历史题材的SLG有两面大旗：一是国内玩家比较熟悉的三国系列，另一个则是大多数SLG迷还知之不详的日本战国系列。所谓日本战国是包括十六世纪中叶的战国乱世、安土挑山时代及稍后的江户幕府之开创，这一段日本历史空前的大动乱、大黑暗，却也是英雄倍出的时代。

远在1981年，第一部战国题材的SLG《川中岛之战》就已经在个人电脑上出现了；接着，1983年5月，《信长的野望Ⅰ》开KOEI风格的SLG之先河，并于88年初被移植到任天堂红白机上。带动了SLG的崛起。整整十四年过去了，战国故事已经成为SLG中最庞大的一个家族，就笔者所知，大致有以下十四种：

①《信长的野望》Ⅰ、Ⅱ（全国版）、Ⅲ（战国群雄传）、Ⅳ（武将风云录）、Ⅴ（霸王传）——PC、FC、MD、GB、SFC。
②《天下统一》（乱世的霸者）——PC、MD。
③《斩》Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ——MD、GG、SFC。
④《武田信玄》Ⅰ、Ⅱ——PC、FC。
⑤《独眼龙政宗》——FC。
⑥《战国关东三国志》——PC。
⑦《天下布武》（英雄们的咆哮）——MD。
⑧《将军》——FC。
⑨《SD战国武将烈传》——FC。
⑩《关原》——PC。
⑪《信长公记》——SFC。
⑫《织田信长霸王军团》——SFC。
⑬《太阁立志传》——SFC、MD。
⑭《1552天下大乱》——PC。



如果再把战国题材的RPG和有战国武将或忍者、剑士出场的ACT、FGT、BOD也包括进去的话，那何止百种！也难怪，小日本区区一千年历史，难得有个激动人心的战国时代，当然他们要一锅菜来回翻炒喽。

那么战国究竟是个怎么样的时代呢？

十六世纪初，镰仓幕府后期，中央失去了号召力，四方豪族并起。各国守护（相当于中国古代的节度使）互相攻伐，视天皇和足利将军为草芥；守护的家臣和地方豪族攻击官厅，霸占城池；守护家臣之家臣又驱逐家主；百姓一揆（暴动）纷起，一向宗（佛教宗派）趁机扩展势力——史称此为“下剋上”。

近百年的乱世，守护大名逐渐变成为割据一方的战国大名。其中，尾张地方的小领主织田信长及其家臣农民出身的木下藤吉郎（丰臣秀吉）怀抱鸿鹄之志，开始统一各国，史称“织丰时代”或“安土桃山时代”（信长曾在安土，秀吉曾在桃山建筑城堡，作为政治军事中心，故名）。1598年，侵略朝鲜失败的丰臣秀吉病死，其家臣中以石田三成、小西行长为首的文吏派与以加藤清正、福岛正则为首的武将派发生冲突，信长、秀吉两代的盟友德川家康趁机于关原之战中击败文吏派的势力，继而成为征夷大将军，开创统治日本近三百年的江户幕府。1615年，家康攻克大坂城堡，丰臣秀吉的遗孀淀姬及其子秀赖自杀，丰臣氏死亡，日本完成了真正的统一。

从卖油郎斋藤道三、食客北条早云的崛起，到武田信玄、上杉谦信川中岛之战，到织丰时代，到江户幕府的开创和独眼龙伊达政家纵横东北，百年波谲云诡的历史，目前还没有一种节目可以完全概括反映——这也是战国游戏层出不穷，又各有侧重的原因吧。

战国SLG游戏，大部分遵循KOEI的路子和《三国志》Ⅰ～Ⅳ差别并不很大，只有《太阁立志传》大量吸收RPG的新鲜血液，《天下统一》打破以月为指令单位的传统，《斩》系列又直承《天下统一》，颇有新意。

《天下统一》是System Soft公司的产品，目前国内最常见的是汉化的PC版，以及MD版《乱世的霸者》。这个游戏最主要的特点，一是以季为指令单位，一年四季，每季分“政略”、“战略”、“行军”、“合战”四个阶段，二是简化战斗场面而加强战略调动的重要性。

如果是PC版，一共有六个小子目录，五个为存盘，第六个为“NEW”。游戏从1551年开始，只能选择十二位诸侯之一进行游戏。但一旦你统一了日本，那么“NEW”的某个文件将会被改变，重新开始时，全日本五十八国中任何一位诸侯都有机会成为游戏的主人公了。

诸侯的身份分为三种：豪族、小诸侯、战国诸侯。如上杉谦信，初始时只是豪族身份，必须扫平了国内的独立势力（每国有二到七座城池不等，道路纵横；初始时，许多城池控制在一座地方豪强和一向一揆即一向宗暴动者手中），才能上升为小诸侯。豪族有许多指令不能下达，如向国外行军、结盟、拉拢敌方将领等。小诸侯继续奋斗，当总收入（分数或称分高）达到100万时，即可上

升为战国诸侯。

主人公的总收入用“万石”来表示，每季可实行的指令数目用CP来表示（有的指令消耗相当多CP，如购买枪支，最多每次要花5个CP），对别国诸侯和将领以及本国家臣、民众的影响力则用“威信”来表示。威信值最少为0，最大可到20。威信值若低，结盟难以成功，别国将领无法拉拢，并且臣下的忠诚度会下降。可以用与别国结盟和扩大地盘来提高威信值，另外，从豪族上升为小诸侯或从小诸侯上升到战国诸侯，威信值和CP都会相应提高数点。当然，提高威信最简单的办法是等待朝廷来封官。各种官爵由下往上分别有：各国的“护府长”（守护）、镇守府将军、左大将、右大将、参议官、左大臣、右大臣、内大臣、中纳言、大纳言、关白院长等。另外，足利将军于1563年前后可能来到你的领地，此时主人公余额减半，威信上升了点。

什么叫做余额？它是主人公每季的总收入减去家臣俸禄和部队粮饷后所剩余的部分。有些指令是要消耗相当多余额的，如征兵、开垦、行军等；余额不足，许多指令将无法下达。因此，不必把家臣的忠诚度赏得太高（一般10以上即可），以免消耗不必要的CP和余额。如果支出超过收

入,即是出现财政赤字,城市值(商贸兴旺程度)和百性忠诚度将会下降。

指令由CP和余额双方面加以限制。游戏初期,常会感觉余额不够用,势力发展了,又会感觉CP实在太少——好在行军打仗不消耗CP,每季打多少场仗,只要余额够,随你的便。

威信不止能上升,还会下降。背弃盟约,进攻盟国,威信下降三点;百性暴动,威信也可能下降。每季都可能有一定的灾祸发生,如暴动、久收、瘟疫等。北陆和东北地区经常下大雪,九州则常有台风,这种情况下,运输和行军打仗都不再可能。每季还会出现一些喜事,如继承人的出现,金矿的发现,南蛮船前来贸易,等等。

每位诸侯,最多可拥有47名家臣(包括自己在内为48个),所以当将领数达到这个极限时,将不再有人才出现,敌方败将将一律剖腹或逃走而不会投降,你也无法拉拢他国将领——因此需要把一些无能之辈故意送到前代去送死。每员将领最多可拥有50兵、50枪。需要注意,如果将领老病而死,则将由其子弟继承兵马;一般来说,能将之子大多是庸才,无能之辈倒可能有好儿子——也有些将领没有继承人,那么你只好自认倒霉,这支兵马将随着将领的死亡而自此消失。

全日本数百座城池道路纵横,每季都会有数十场战争发生,这对苦于KOEI风格长期内政,难以打仗的玩友们来说,可谓福音。笔者就曾在纵贯半个日本的广阔战场上,一季发动了十七场战争,真是痛快解气。

战斗过程相对简单,却很有特色。两军排开,每边最多六支队伍,可由四支上阵——三支正规部队,一支机动奇兵(敌人的机动队伍不可见;雾天机动部队无法出击)。每支部队都有两项数值,即兵力和士气,一般士气较兵力损耗得快,三支正规部队中,只要有一支士气被打成0,战斗即告失败。

上阵时可选择四种阵势,每支部队可前进后退、冲锋、攻击、放枪(雨天不能使用)或交换(如被逼入死角则无法换人)。看似简单,其实真打起仗来依旧斗智斗勇,比下象棋还要伤脑筋。

野战击败敌人,守方会弃城而去或固守城堡,可选择硬攻还是包围(要消耗余额)。攻下城堡后,城中敌将可能会逃走,投降或剖腹(一般名将多剖腹,无能之辈才投降,所以对待敌名将,以拉拢为好)。

当主人公的总石数达到1500万、1400万、1300万、1200万,同时相对的威信达到14、16、18、20时,朝廷就会来加封征夷大将军,并且询问游戏者是就此结束呢,还是继续统一。无论玩家做何选择,电脑都会给出一幅坐标曲线图,显示你统一天下的进程——这是其它同类游戏所没有过的有趣安排。

为了让广大玩友对这个节目中诸多叱咤风云的英雄人物有所了解,下面作一个简单的介绍(对《信长的野望》和《斩》来说,这份名单也不是无足轻重的噢):

△**武田信玄**:本名晴信,甲斐领主,战国第一

兵法家,以孙子四如真言(疾如风,徐如林,侵掠如火,不动如山)为军旗,拥有强大的骑兵团——赤军。势力最盛时领有甲斐,骏河及大半信浓国。曾多次与上杉谦信作战,后于远江三方原大破织田,德川联军,趁势西上,不久病死于信浓驹场。其子胜赖即位后,轻率用兵,于长筱败于德川家康,武田氏死亡。

△**上杉谦信**:本名长尾景虎,越后领主,战国第一勇将,自称战神昆沙门天王的化身,以"昆"字为军旗,拥有天下无敌的骑兵。曾与武田信玄在川中岛一带激战十二年,势力最盛时领有越后、越中及部分信浓国,得到人人垂涎的"关东管领"一职,承袭上杉姓,人称"越后之虎"。后亦于上京途中病死。义子景胜为丰臣政权五大老之一,关原之战后逐渐衰亡。

△**北条氏康**:相模领主,关东真正的实力人物,政治奇才。其祖父早云出身于食客,祖孙三代艰难创世,到氏康时,逐步控制关东八州,成为战国后期与毛利、织田鼎足而三的强大政权。后其子氏政为丰臣、德川联军攻灭。八州成为德川家康夺取天下的根据地。

△**毛利元就**:安芝领主,关西第一大名。原为大内氏家臣,因同僚陶隆房(晴贤)叛乱弑主,而起兵攻灭陶氏,继而又灭关西霸主尼子氏,与织田、北条鼎足三分本州。长子隆元及其子辉元先后继位,一度臣服于丰臣政权,关原之战后灭亡。元就次子吉川元春,三子小早川隆景,都是天下知名的武将。

△**今川义元**:骏河领主,悲剧性的一代枭雄。最盛时领有骏河、远江和三河,声名卓著,兵强马壮,一心取将军足利氏自代之。后与武田、北条结成三国同盟,消除了后顾之忧,发兵西进,企图进入京都。不幸于桶狭间为织田信长乘大风雨之势攻入中军,义元战死。领地后被德川、武田两家瓜分。

△**斋藤道三**:原名秀龙,法号入道道三,美浓领主,战国第一阴谋家。卖油郎出身,刺死家主土岐氏而掌握一国,诡变无常,人称"蝮蛇"。后为其子义龙攻杀,遗命女婿织田信长为他复仇。义龙不久病死,其子龙兴终为信长所灭。

△**浅井长政**:近江领主,继承父亲久政的事业,称霸京畿。后娶织田信长之妹为妻,借道于信长,并誓入京勤王。因信长背盟偷袭浅井氏世交越前朝仓氏,恪守仁义的长政被迫攻击信长,终因实力不敌,兵败灭亡。

△**宇喜多直家**:备前领主,仅次于斋藤道三的阴谋家。由一家臣上升为大名,数十年未经一战,全凭联姻和暗杀获取地盘。织田、毛利对战时,他倒向东军,病死前托孤于织田军大将羽柴(丰臣)秀吉。秀吉将其子宇喜多秀家抚养长大,任为丰臣政权五大老之一。关原之战,秀家为西军统帅,兵败被放宵逐。

△**织田信长**:尾张领主,举世无双的豪雄,安土时代之开创者。继承其父信秀为大名后,于桶狭间攻灭今川义元,声名大噪。即与德川家康结盟、松永、斋藤,朝仓、浅井诸大名,奉将军足利义昭而号令天下。后因亲往增援围攻高松城的部将羽柴(丰臣)秀吉,途经京都本能寺,家臣明智光秀叛乱,他被迫自杀。织田氏天下终为丰臣秀吉所篡夺。

△**丰臣秀吉**:原名木下藤吉郎,又名羽柴秀吉、藤原秀吉,战国第一奇男子,桃山时代之开创者。尾张中村农民出身,仕于织田信长为大将。后受命征讨毛利氏,水淹高松城,得到信长自杀的讯息火速赶回,消灭明智光秀为故主报仇。继而又击败织田宿将柴田胜家、泷川一益、佑估成政等而取得织田氏的天下。再先后臣服德川、毛利、攻灭北条、长宗我部、龙造寺等,终于结束战国乱世。他自己得天皇赐姓丰臣,官居关白(首相),退位后称为"太阁"。后因侵略朝鲜失败而羞愤病死,其子秀赖年幼识浅,终为德川家康所灭。

△**德川家康**:原名松平信康、元康、三河领主,江户幕府的开创者。幼年先后在尾张和骏河作人质,桶狭间之战后恢复故土三河,与织田信长结盟,攻灭武田氏而得到甲、信二州。后臣服于丰臣秀吉,为五大老之首,移镇北条故地关东八州,以江户为首府。秀吉死后,他利用文吏、武将二派之争,于关原之战击败文吏派而扩大了影响,终于成为征夷大将军,开设幕府。大阪冬、夏两战灭亡丰臣氏后,终于统一日本。

△**战国群雄**:除上述诸大名外,实力强大,可用来统一天下的还有:六角、三好、松永、尼子、估竹、朝仓、大友、岛津等。次一些的有:长宗我部、伊达、最上、龙造氏、里见、陶等。非有高超技术及强大毅力的玩家不能使用(亦即没多大希望活上十年)的有:芦名、村上、小笠原、北岛、岛山、椎名、河野、伊东、扇谷、细川等,包括幕府将军足利义辉。实际上,德川(松平)也是相当难以发展的,东有今川、西有织田、北有武田,全都威震一方。笔者只用他玩过一回,茶饭不思两个月,到1564年才击败今川站稳脚跟,然后面对关东霸主北条氏……若有同好共同奋斗过,愿意倾诉此血泪史。

△**五大老与五奉行**:丰臣政权的最高权力机构为五位"客将"性质的大名五大老:德川家康、前田利家(利家死后为其子利长)、毛利辉元、宇喜多秀家、小早川隆景(隆景死后为上杉景胜)。同时的最高行政执行机构为五位从秀吉亲属和侍童起家的家臣——五奉行:浅野长政、石田三成、增田长盛、前田玄以、长束正家。关原之战后,石田三成被杀,宇喜多秀家被放逐,毛利辉元和上杉景胜被裁减封地,此制度遂告灭亡。

《天下统一》中武将的基本数值以16为顶点。军事16的当然非上杉廉信莫属,内政却把今川义元排列首位,令人有些莫名其妙。本以为最厉害的人物要算斋藤道三:军15,政15;谁想突然蹦出一位奇人细川正成来,军、政都是16!天哪,这些何许人也?老友弁庆当场捏碎鼠标——是不是《信长的野望》中的细川藤孝?是不是司马区太郎小说《丰臣家的人们》中的细川幽斋?恳请高明指点迷津。

另外,战国群雄中官职最高的当数丰臣秀吉,一直升到"关白"。本人狂玩《天下统一》十数遍,只有一次,织田信长战死(当然是故意的)后,由木下(丰臣)秀吉继承,朝廷立刻来封"关白院长"。这一高官只有秀吉能得到吗?其它诸侯可有这种福气?解释我此疑者,愿与他八拜为交!

战国十八大名世系(1500—1620)

陆奥	伊达稙宗—晴宗—政宗
越后	长尾为景—晴景—上杉谦信(景虎)—景胜
相模	北条早云—氏纲—氏康—氏政
甲斐	武田信虎—信玄(晴信)—胜赖
骏河	今川氏亲—氏辉—义元—氏真
三河	松平清康—广忠—德川家康(元康)—秀忠
美浓	斋藤秀龙(道三)—义龙—龙兴
尾张	织田信秀—信长—→丰臣(羽柴、木下)秀吉—秀赖
越前	朝仓贞景—孝景—义景
近江	浅井亮政—久政—长政
畿内	三好之长—范长—义贤(长庆)—义继
备前	宇喜多直家—秀家
出云	尼子经久—晴久—义久—胜久
安艺	毛利元就—隆元—辉元
土佐	长宗我部国亲—元亲—盛亲
肥前	龙造寺胤久—胤荣—隆信
萨摩	岛津胜久—贵久—义久
丰后	大友义镇—宗麟—义统

秘●技●天●地 秘●技●偏●方

■ 秘技

《梦幻模拟战Ⅱ》 MD FP=3

部分版面中的隐藏宝物及得到条件
MAP2:速度靴——城堡大厅正中墙下(12,21)
大剑——NPC指挥官全员生存
MAP4:天使之羽——神殿内(12,5)
MAP6:魔导石——(12,5)
魔防项坠——NPC指挥官及佣兵全员生存
MAP7:魔防衣——(23,22)
魔导石——NPC指挥官及佣兵全员生存
MAP9:魔导石——岩石上(24,7)
龙之铠——NPC指挥官全员生存
结界项链——NPC指挥官全员生存
MAP11:魔导石——魔法阵内(14,6)
MAP14:魔导石——(5,24)
MAP17:魔导石——壁炉内(6,7)
美塞亚之剑——壁炉内(24,4)
MAP18:皇冠——NPC指挥官及佣兵全员生存
MAP26:魔导石——(15,9)
MPA?1:——铁哑铃——(16,4)
MAP?3:龙之铠——(29,19)

《米老鼠纪念版》 MD FP=7

选关法:在OPTION中,进入SOUND TEST画面,将MUSIC调成CONTINUE,S.E.调成APPEAR,VOICE调成THINK……,将光标停在"EXIT"处,同时按住十字健左,开始游戏即可选择版面。

《外星王子》 MD FP=7

几种特殊密码:
无敌模式——CANDY
与BOSS对战——MUSEUM
自由选关——ILOVEU
自由选择奖分舞台——DOFEEL
无限续关——AAAAAA

《光之继承者》 MD FP=3

一百层的隐藏关:在这里,每过10层即可得到呼唤四个精灵的宝物及加满HP、SP的长生不死药。最好在进入隐藏关之前,召出火精灵协助努尔杀敌。当HP不够时,只要对软体怪物喷射金腕轮之光召出水精灵,就可为努尔补充HP。最终可得到"OMEGA"无限数神剑。

《J联盟足球'95》 MD FP=5

隐藏球队:在选择球队的画面中,同时按住L、R两键,就会现一支叫"ホームタウンズ"的球队。这个队中队员的跑动能力和踢球力量都非常高。

《幽·游·白书》 SFC FP=7

全部密码(标▲的是纯情节部分)
进入剧情——AAAAAAAA
朱雀登场——BYYABYXX
左京登场——XAXYAXYB
▲暗黑武斗会——YYXXABYA
六游怪TEAM——BBBXYBYY
魔性使TEAM——AYXXXYBA
里御伽TEAM——XAYBABYX
▲幻海辞世——AXBXYBYA
户愚吕TEAM——BBXAYBAB
对决户愚吕弟——XYABBAYX
▲ENDING——BABYBABY
对战模式使用最强幽助及100%户愚吕弟——输入BABABABA,按住2P手柄L、R,出现"100%中100%"再决定。

■ 偏方

《异形战士》 MD FP=7

选关密码:第1关1985,第2关3698,第3关0257,第4关3745,第5关7551,第6关8790,第7关5196,第8关4569,第9类8091,第10关8316,第11关6402,第12关9874,第13关1930,第14关2623,第15关6385,第16关7749,第17关3278,第18关1039,第19关9002,第20关2878,第21关3894,第22关4913,第23关2852,第24关7406,第25关5289。 北京 D·小菡

《SHINING FORCE》 MD FP=8

造宝法:某些宝物有固定数目,如圣剑、戒指等。如果在战斗画面中,把随身携带的宝物中的第一个(四格上面一格中的)扔掉,那么第二个(四格左面一格中的)就可以

在商店中选宝箱(即暗藏宝物)的那一项买到。如此重复可得到许多强力的宝物。　温州　王雪冲

《SHINING FORCE Ⅱ》 MD FP=4

美丽的女战士:当飞鸟降落在古拉思岛后,向左下方走。在岩石边会发现一个小村落,这个村落的特征是村里的神父与众不同,但不是乌利高神使。进入村子后,小心地沿左边的树丛间的缝隙绕到房后,不要过分向左,否则会出村。这时,会发现一条瀑布,接着奇怪的事就发生了……,最后就会得到一名美丽的女战士。她的攻击力非常高,使用两种别人不能使的武器。当在弹钢琴的村庄地道的宝箱中得到黑暗护掌,给她装备上攻击力还可以加二十。此外,她的魔法也很全面。　成都　李文胜

《三国志Ⅲ》 MD FP=8

迅速增加存金法:开始玩《三国志Ⅲ》都有钱太少不够花的感觉。只要选一个人口不多的城,最好在10～30万之间,商业在100以上,在此征收高额的特别税,收税后马上用魅力高的武将通过施舍使民忠达80以上;这样下个月又可以再次征收。如此便能迅速致富。要注意一定要有足够的米,最好米价低时多买一些。

温州　周伏虎

《梦幻模拟战Ⅱ》 MD FP=5

得到大量金钱法:在第10章与海贼利斯塔的战斗中,只要在魔族还未出现前派机动力高的指挥官(如飞行骑士)将海贼主帅利斯塔打死,就会得到大量金钱(一万元),而且并不影响利斯塔归顺你。在隐藏的第一关中,打死所有的兄贵也会得到大量金钱。这样,就不必为买不起贵重道具和征兵烦恼了。　上海　支文洋

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP=4

进入大牧场:在流沙旁的村庄玛伊鲁(マイル),其中有一个大牧场,牧场主会拦住不让进入,因为里面有"大蚯蚓"(在沙地飞车中才能遇到的那种),主人公一行实力尚未成熟,很难战胜它。不过,可以在莱娜和鲁蒂的家乡艾特城酒吧女主人(有舞台的那个)处接受委托任务,"大牧场"就在其中。这样,便可以在进入杰奥之足前大幅度提升LV,同时还能拿到1000元的酬劳。　上海　徐珺

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP=4

鲁蒂修得厉害的魔法:在那颗未登录的星球上,通过勇气之塔和力量之塔后,可以进入愤怒之塔(いかりのとう)。在里面可以得到好的装备,同时还会遇上死去的"莱娜",她会和鲁蒂一对一的战斗(音乐伤感)。不要有一丝恻隐之心,打死她后真正的魔法生物出现了,千万不能与其战斗(鲁蒂一个人的实力是不够的)。选择"不"后,魔法生物会教主人公一个魔法(ナギド　30TP),这是非常厉害的魔法,LV45时鲁蒂就会用了。　上海　徐珺

《沙漠风暴Ⅱ》 MD FP=7

选关密码:

第二关:C9HLMJT96JJ

第三关:9G3JXY96SYR

第四关:NW6T4FCDTFG

第五关:L64ZLPTCDP4

第六关:GPSKZLWV9G9　石家庄　于秉玉

《麻雀恶魔塔》 MD FP=7

选关密码:

第二关　KLJDMYPFM

第三关　KMBFIGSFQ

第四关　HAIPRMFFU

第五关　DNGLHXGFY

第六关　DOHCWAVDQ

第七关　KNVJZGWGG

第八关　DPWVXQPGK

第九关　HBTTKXWJA

第十关　KOVQISIEG

第十一关　DPXZTLEJI

第十二关　DOERMJIEO

第十三关　DRFGVHTES

《真人快打Ⅱ》 MD FP=4

隐藏的第三菜单:进入OPTION,并将光标停在Done处,顺序按左下左右下右左左右右,即可调出隐藏的菜单。　武汉　一没留名玩友

《太空战士Ⅱ》 FC FP=4

主角成长法:首先开始游戏,将四个记录存档写满,然后按一下RESET,不要关机,将电源拔掉,再接通电源,此时发现只剩下第一个记录。取记录进行游戏,发现主角已成长,拳头为86级,战斗后变为16级,非常强大!

取得火焰弓法:在拿到世界地图的村庄中,只要与村里的人交谈,便会战斗,把敌人打死后经常会得到火焰弓和一种强大的防具。

训练妙法:《FFⅡ》的主角成长的形式很特殊,不以EXP为计量单位。在战斗中不要向敌人攻击,尽可能自己打自己,使HP消耗掉一半以上,当消灭敌人后或敌人全部逃跑后,HP消耗一半以上的人会提升最大HP值。这时,应补满消耗的HP,如此重复,便可达到很高级别。　柳州　黄河

《忍者龙剑传Ⅱ》 FC FP=7

巧过雷电之夜:在第三关中的雷电之夜,天空一明一暗很讨厌,其实只要在天暗时,按暂停待亮时再继续,即可不浪费时间而顺利进行游戏。　湖北宜昌　张奥

《龙珠ZⅢ》 FP FP=4

避开能量弹法:当敌人在3D作战画面时对你发量弹时,按住下键不放,当能量弹转至已方画面时,立刻按上和A键,即可避开能量弹。但如果画面下方出现已方战士恐惧的脸时则无效。　南京　幺洁夫

《火箭人》 FC FP=7

选关密码:

第二关:409—629—312

第三关:435—765—818

第四关:775—454—215

第五关:318—469—417

第六关:040—473—312　宁波　袁融

《忍者龙剑传Ⅲ》 FC FP=4

巧打第三关关底:第三关关底是两名忍者,较难对付。但只要有护身火的忍术,进入关尾后,两名忍者按程序会跳两下,此时剑可砍到他们,你应站在中间向右挥剑。当他们站定后便不停地发手里剑,你只要使用护身火,然后就可以用剑砍死他们了。注意,不要碰上忍者的身体,否则护身火会消失的。　湖北宜昌　张奥

《霸王的大陆》 FC FP=6

提高经验值法:选双人打,让甲方带领十员武将,征满兵去进攻乙方。将军队按十字形分两队布在树林中,智力低的居中。乙方则让欲加经验值的武将(最好智在86以上)移至附近,对居中的人使用共杀计,反复使用可获许多经验值。当乙方具备水攻计后,甲方将武将全部排列于水中,乙方使用水攻计,如此反复几次后,经验值可迅速提高至999。

《能源战士》 FC FP=7

直接消灭首脑法:在进入首脑房间的瞬间使用手雷,首脑即被消灭。此法仅在第1、2、4、5关有效。

音乐欣赏法:在标题画面时,同时按住1P、2P手柄的A、B、左三键,再按开始键即可欣赏全部51首音乐。

上海　ZZX

《冒险岛Ⅳ》 FC FP=7

选关密码:

第一关:RRCX—RR—4F

33JV—33—32

JJ1W—JJ—V5

第二关:R4CX—RR—40

R? N? —2R—41

R? VO—RR—49

R? VO—20—48

第三关:CYVO—20—4L

C? VT—2X—4C

C? V8—4X—43

第四关:M? V8—4X—4Y

M? Z8—4X—4W

8YZ8—4X—4Q

8? Z8—4X—4T

8? Z7—2X—4S

8? Z6—BX—4L

第五关:W? Z6—B5—4H

W? ZN—45—4Z

W? Z4—B5—40

W? ZF—B5—4R

B? ZF—B5—4Y

B? Z4—25—4S

B? ZF—25—4?

第六关:GYZF—25—4P

GY10—25—49

5Y10—25—4H

5Y1T—R5—4C

5Y1B—R5—46

531B—C5—4B

5? 1W—XL—46

5? 13—XL—4C

第七关:PY13—XL—4D

PY16—? L—4P

P? 1P—YL—46

以上各关的密码,在同一关内输入不同的密码,得到不同的功能。

上海　屠鸿元

《鳄鱼先生》 FC FP=5

最终音乐:在一轮爆机后,在标题画面中选择音乐一栏,则比爆机前多一项"ENDING"音乐。小测验:在一轮爆机后,再开始游戏,中途死去。再选择游戏时,在音乐栏下多了一项"QUIZ",选择这项,电脑便会出十道日文选择题来考你。(**注**:必须为日文版)

广州　FD^2WH

《燃烧战车》 FC FP=5

隐藏的BOSS及弱点:当主角收全卡片后,收call来到陆上BOSS房,通过陷井及机关,所到达最后的地方为一间电脑室,里面只有四名士兵而不见BOSS。其秘密在于门内,在进入电脑室画面转换瞬间按住右键不放;这样就会进入隐藏门,隐藏的房间有BOSS及六个箱子。主角应迅速走到最右边,面朝下,则BOSS便会陷于最右小角内团团转,这时只需十几发火箭便可击毁BOSS。然后,在上面的四扇门选正确的一扇门逃走,基地便爆炸了。这样,就算是爆机了。

广州　FD^2WH

检查 CD—ROM 容量的简单方法

特约撰稿人 /叶 伟

知道卡带的容量比较容易，因为软件商多半会事先把容量标明，或者把卡插在磁碟机上也可以查到容量。但检查游戏 CD 的容量就比较麻烦一些，软件商不会在 CD 上写明具体容量，要作检查只能用电脑，但是对一般的用户来说，这又是不太可能的。

其实只要明白 CD 的储存原理，便可以用一个很简单的方法测得游戏 CD 的容量，而且相当准确。

玩 CD 游戏的人大概都有这个经验，如果把游戏 CD 当作音乐 CD 播放的话，音乐都是从第二轨(TRACK2)开始的。因为第一轨通常都是被用来储存游戏程序主体的，第二轨以后才是一些未经过压缩的、数码化的游戏音乐。一般来说，每 1MB 的容量，大约要占据 6 秒左右的时间长度，所以只要查出第一轨的时间长度，便可以换算出整个游戏的大致容量了。虽然第一轨的通常并不能直接看出，不过 CD 的总长度和每首乐曲的长度却是能够知道的，只要作一个减法就可以了。

以下便以“土星”的“美国飞车”(DAYTONA USA)为例作一个介绍：

首先使机器进入播放普通音乐用 CD 的状态，放入待测的游戏用 CD 片；稍等片刻，土星会自动检测该 CD 的格式，随后会在画面的正上方显示出该 CD 的长度为 40 分 37 秒；其次，用选曲的功能，依次检查每首乐曲的长度并作记录，得出乐曲的总长是 38 分 50 秒；最后，将 CD 的总长度减去所有乐曲的长度，得到 102 秒，除以 6，再减去 3(引导文件的长度)，我们便可以知道“美国飞车”的容量大约是 14MB 左右——注意，这里的 M 与电脑兆数相同。如果换算成大家所熟悉的游戏兆数，应当再乘以 8。所以 CAYTONA USA 的容量，差不多相当于一张 112Mb 的卡带(除去音乐)。用电脑作验证，完全正确。

二手货突然死亡

二手货市场开办以来，生意兴隆，但问题也挺大。第一是来信积压严重，小水不容大舟，时间相隔半年，美人已迟暮。第二是交易不便，无信誉保证。对第一个问题，我们仿效足球比赛的新规则，自本期起实行二手货突然死亡法。以前二手货来稿(无论远近先后)一律作废。请玩友填写新的表格寄到杂志社。以后我们每隔一段时间实行一次二手货突然死亡。时间视来信积压情况而定。

北京二手货市场开张

关于二手货交易，是个很棘手的问题。经杂志慎重考察协商，北京万和公司游戏部愿为北京地区玩友无偿提供测试设备和交易场所，欲买卖、交换二手货的玩友可以互相约日子在指定时间到该店当面测试交易。至于全国其它地区，我们得选择信誉好、条件具备的专卖店做为该地的交易场所，也希望玩友们推荐。

二手货市场

※出售：世嘉五代(PAL 制 NTSC 制任选)＋MEGA CD Ⅱ(世嘉光碟机，九成新)。游戏 CD：AX—101，F14 雄猫式战斗机，全套售价 2200 元。

徐燕明　上海市普陀一村 87 号楼上　200063

※出让：小天才 8 位机，FC 卡：777 合 1，棋王，赤影战士，沙罗曼蛇(机卡共 150—200 元)。征求：各类 PC GAME 使用资料以及磁盘杂志。

朱嘉轶　北京市东城区内务部街 15 号北京二中初二(1)班　100010

※出让：本人现有 FC 机黑金刚五代一台，游戏卡十余盘，节目精采。机卡共售 700 元，若单个出让价格 50 至 110 元不等。游戏机九成新，卡均七、八成新。机卡共同购买者优先。(以上价格可略减)

朱崴　7021728(传呼)　北京市崇文区永内东街西 4 楼 3 单元 401 号

※出让：飞龙二代磁碟机(超任上，24M，八成半新，1800 元)；SFC 卡：龙虎之拳 I(200 元以上，九成新，原装，附攻略)。征求：超任摇杆，(阿波罗、搏击之王等，没毛病)。

陈毅雄　4425306(周日早为宜)　广东省中山市中山二中一(1)班　528429

※出售或交换：FC 卡：3 合 1(激龟忍者 Ⅱ、蝙蝠侠、水上魂斗罗，170 元)，28 合 1(中东战争、最终任务、松鼠大战、脱狱、激龟忍者 I 等)，8 合 1(捍卫战士、怒 Ⅲ、神鹰 1 号、1944 等)，20 人街霸、4 合 1(特种部队等和西游

二手货市场表格(正楷填写，填后寄回)　GAME 集中营

出让/征求

联系人：　联系电话：　地址：　邮编：

记）、三国志Ⅱ，吞食天地Ⅱ，水浒传，大航海时代，勇者斗恶龙Ⅲ，荆轲新传，龙珠ZⅢ。求购：世嘉机一台，300元以下，原装，配有电源和手柄。

郭琳　西安市西七路165号　710003

※出让：FC卡：七龙珠Ⅲ，七龙珠Ⅳ，七龙珠外传，燃烧战车等高K四合一。求购：FC卡：吞食天地Ⅰ、Ⅱ，三国志Ⅱ等RPG和SLG游戏卡（均要求备有电池，最好有说明书，价格请来信商谈），用我所有的卡带交换也可以。

彭科　广西省柳州市北雀路100号区建安技校二分校施工管理班　545002

※出让：世嘉卡：忍者武雷，战斧ⅠⅡⅢ，2合1（魂斗罗、怪兽格斗场），魔术师传奇，太晋记，三国志Ⅰ及新版忍二，送报童ⅠⅡ代，价格便宜。征求：超任组装机（价格700元左右），MD卡：三国志（160元，交换也可），凯撒Ⅱ中文说明。

刘环宇　(04812)552829　内蒙古自治区满洲里扎区华新股份公司　021410

※出让：FC：三国志Ⅱ（90元），赌神（110元），均有电池，4合1（魂斗罗Ⅲ、烈火、三目童子、顽皮狗，70元），42合1（50元），3合1（忍者神龟Ⅱ、人间兵器、空中魂斗罗，70元），23合1（30元），街霸Ⅱ（20元）。求购：FC：水浒传、吞食天地Ⅱ。

李岩　3253311—2181　北京市丰台区香丹路4号院4号楼二单元22号　100071

※转让：20—25寸街机，新旧都有，价格1000—5000元，并提供各类街机电脑版并可交换。价格500—5000元。

阮斌　(021)876931　上海市浦东大道666号710　200120

※出让：MD卡：格斗三人组Ⅰ（80元），阿拉丁（110元），七龙珠—武勇列传（120元）。征求：梦幻模拟战（80元），鲛鲛鲛（40元），圣剑屠龙（50元），幽游白书（100元），12人街头霸王（100元），三国Ⅲ＋超级大战略（200元）。

王申昇　2749128　上海市长宁区天山二村36号14室　200051

※出让：世嘉卡：12人街霸（120元），战斧Ⅱ，四人格斗组Ⅱ，四人格斗组Ⅲ，GUN STAR HERO（以上均100元），音速小子Ⅱ，战场之狼Ⅱ，暴力克星（以上均80元），异形风暴，鲛鲛（以上均50元），三人格斗组，美国战将（以上均40元）。以上全部外加一台世嘉机全部购买者，特优价1100元。

吕龙　河南省郑州市河南金融管理学院　450045

※转售：MD卡：麦当劳，2合1（格斗三人组，快打拳头），海豚、阿拉丁；FC卡：三国志Ⅱ—霸王的大陆。交换：可用GAME BOY主机换以上五盘卡。求购：港台电玩书刊。

吴雁然　8811132　上海市浦东新区临沂路81弄5号602室　200127

※出让：FC机小林通豪华型游戏机和游戏枪、枪卡（120元）。，灵童游戏机和游戏枪（100元），小灵童游戏机也可换MD卡。征求：600—700元内日本原装或台湾原装世嘉Ⅱ或五型，必须是100%兼容，全新，带六键手柄两只，最好是摇杆的。

李楠　周亮　(024)6119083　吉林省沈阳市皇姑区清河街2—2号楼321室　110031

※转售：小霸王游戏机一套（包括枪、卡、电源等，九成新）。卡：鳄鱼先生，古巴英雄，勇士们，6合1（三目童子、无头战士等），8合1（花式撞球、翼人、魂斗罗等），3合1（激龟三代、特赦指令、蝙蝠侠），3合1（麻雀俱乐部、扑克、中国象棋）。以上共计600元。

马梦涛　3486376或6849468　北京市宣武区广安门外红莲南里2号楼4门502号　100055

※出让：FC：3合1（外星战将、踢王、快打Ⅱ），2合1（幽游白书—黑暗武道会＋百战天龙），嘉米外传，各100—120元。求购/交换：SLG卡（如三国志系列、吞食天地系列、七龙珠系列等，最好附有电池及说明书），单卡最好在90元以内。

李强　6931629　上海市宝山区月浦十村14门501室　200941

※出售：封神榜（附说明书，300元），4合1（七龙珠ⅠⅡⅢ、七龙珠外传，250元），三国志Ⅲ（185元），2合1（幽游白书、七龙珠外传，200元），七龙珠Ⅲ（115元），以上卡带为任天堂卡，全新。求购：原装世嘉机一台（双手柄，六按键，300—400元），任天堂卡：七龙珠四代，世嘉卡：七龙珠超武斗传。

高频　天津市塘沽区新开里12幢10号　300456

※出售：FC卡：忍者龙剑传Ⅱ—暗黑の邪神剑（85元），4合1（神龟Ⅱ、中东战争、魂斗罗，60元），全新，价格可减。原版吞食天地Ⅰ（电池足，价格便宜）。前两盘卡欲换MD卡：魂斗罗，超级忍，音速小子Ⅱ或外传。

许佳伟　2416513　上海市茅台路长宁区725弄7号601室　200335

※出让：超任主机一台（美版），超任博士磁碟机一台（32M），超任手柄两个，制转器一个，超任磁盘250余个（内存超任最精彩游戏：幽游白书1—4代，三国4代，16人街霸，时空之轮等），九成新，共4000元（价格可调）。

王起岳　8530667　北京市海淀区复兴路甲1号3—4—12　100038

※出让：FC卡：七龙珠Ⅲ（90元），水浒传（130元），三国志Ⅰ（80元），诸葛孔明传（120元）；SEGA卡：三国志Ⅰ＋Ⅱ（150元）。或用以上任意两卡换SEGA卡——光明与黑暗Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ。

阮元　江苏省苏州市二中高一(2)班　215001

大墙画廊

第五期

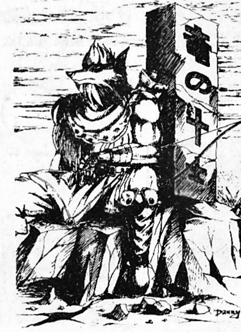
▶龙之魂　阳春　刘波

▲不知火舞　沈阳　刘伟

▲福星小子　北京　孙玉芳

▲饿狼传说　昆明　李锐

▲嘉米　成都　许英俊


▲龙之战士　攀枝花　彭毅

▲超赛亚传说　北京　李亮

世嘉精品 MEGA CDX

文/特工黄

土星问世后世嘉在家用机上的重点虽有所转移,但却从未放弃对 MD、MD-CD、32X 的软硬体开发,这次推出的 mega-cdx 一体机不仅显示出世嘉公司强大的硬体实力,而且以其轻薄灵巧、功能齐全的特点倍受玩家青睐。

小巧玲胧　功能齐全

初见其 20.3cm＊13.4cm＊5cm 的迷你流线型外观不仅哑然,cdx 的体积尚不到 MD 的三分之二,却同时具有 MD、MD-CD、CD 随身听三大功能。要不是其后部多了一个 MD 游戏卡带插槽,冷眼一看你还以为是一台 CD 随身听呢!主机前方中部附有液晶显示屏,当用于音乐 CD 重放时屏上可以显示出曲目、时间等状态。若按下电源键切换为 MEGA CD 模式,液晶屏还会有橘红色的背光显示。

对应多种 CD 规格

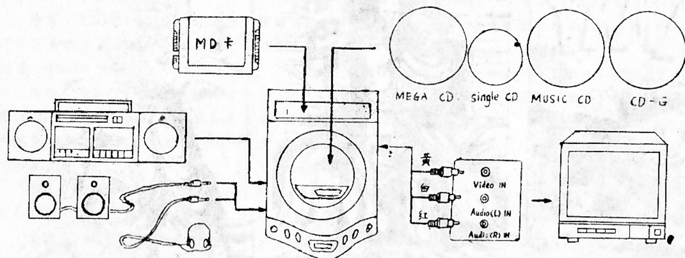
MEGA-CDX 的 CD 格式不仅对应 MEGA-CD、MUSIC CD,还能重放 8cm 单曲 CD 及目前流行的 CD-G。其 CD 硬体规格如下:

CPU	68000(12.5MHZ)+Z80(4MHZ)
RAM	64Kbit(声音)
	512Kbit(视频 VIDEO)
	6Kbit(CD ROM 暂存)
	512Kbit(PCM 波形用)
	64Kbit(存储进度用))
BOOT ROM	1Kbit CD GAME、MUSIC CD、CD-G BIOS
音源	PCM 8 音

无可挑剔的设计

在游戏兼容性上玩家尽可放心,CDX 与原装 MD2＋MD CD2 绝对百分之百相容,而且还能连接 32X 以供升级。以往的 MD、MD CD 组合总是让玩家费上九牛二虎之力,而 CDX 只需一组专用电源及 AV 端子就可使玩家尽情享受三位一体的乐趣,另外为了满足随身听的需要,主机侧面设有电池仓,两节 1.5V 电池能提供两个小时以上音乐 CD 的享受。在音频输出方面,除了 AV 立体声输出(接高档彩电),还有耳机插孔(接耳机或迷你音箱)及线路输出插孔(接音响)。CDX 还采用了 MD2 用的六键手柄,在图象输出上也与 MD2 一样有视频、RGB、S 端子多种方式,实在是无可挑剔。

正想购买 MD 和 CD 唱机的朋友,不防考虑一下世嘉的 MEGA CDX!



电玩大排档

电玩大排档

超级炸弹人 3

SFC | 类型 ACT　厂商 HUDSON　容量 12M

SUPER BOMBERMAN!好熟悉的名字,在 PCE、FC 时代就已经大红特红,到 SFC 出现继续闪耀的明星炸弹人,又一次雀跃登场啦!

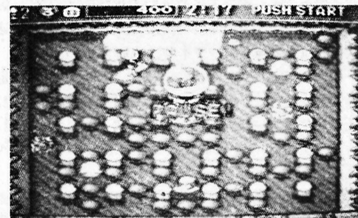
对于这个蹦蹦跳跳的小子成为明星之前的历史,可能没有什么人知道。其实,在一个很老的节目"挖金块"中,炸弹人就已经登场了,只不过是追击主角的反面角色。

SFC 的"炸弹人"已出至第三作,一代是 4M、二代是 8M,这次用上了 12M 的容量,主要变化都在哪里呢?

首先,是五人对战,且可选择的角色多达八人,并各有独特性格、造型,而前作中对战时的四个家伙只是颜色不同,外型完全一样。这回呢,完全不同的爆破高手们从世界各地聚集一堂,包括主角及女主角、金属崩克小子、肯尼亚土著、哥萨克人、中国长老、牛仔、墨西哥音乐家等等,在游戏中各有自己的独特动作,相当有趣,这一系列的老玩家更会爱不释手的。

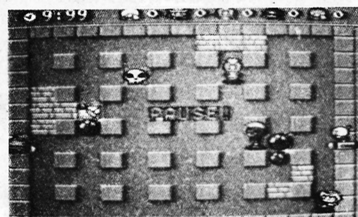
GAME 中的宝物也增加了新内容,除了可以投、踢、增加威力、速度的各种道具外,出现了一种奇怪的蛋,只要走过去打破它,就能骑上一只袋鼠,这样再被炸到时可以让袋鼠替你挨一下,并且移动速度加快,不同颜色的袋鼠,能力也各不相同。

最后,本节目的很多系统是可以设定的,在对战时初期设定全都在"OFF"的位置,如果打开它们,就会有许多新的花式。比如:被炸到罚下场之后,可以向场内的人投掷炸弹、每局的胜者能够得到一件宝物,等等。



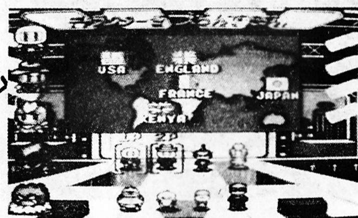
▲剧场模式,这是第一关有水的场地

▲5 人对战的场合,中间的肯尼亚人骑着袋鼠



▲失败者可以向场内投弹

▲可选择个人战或团体战



▲8 名世界各地的强者

SFC 模拟城市 2000

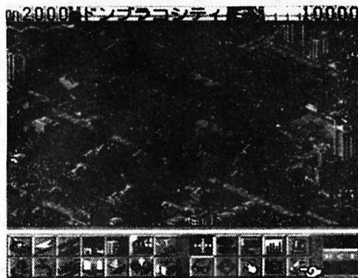
类型 SLG **厂商** IMAGINEER **容量** 16M

你想用自己的双手创造未来世界吗？想过成为一位优秀的市长吗？这款著名的电脑游戏"SIM CITY"已经在 SFC 登场了。由于很多朋友还是第一次接触，所以这次向各位大概地介绍一下本节目的系统及操作。

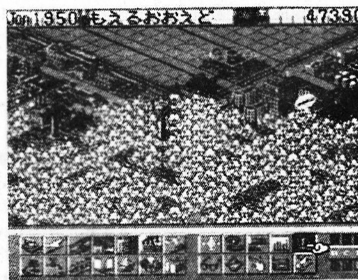
"SIM CITY"有三种模式，包括练习模式、自由设定模式及剧场模式。练习模式时，会给你一块空白的场地，让你从规划、基本建设开始，这个模式会给你许多提示，玩过一次之后，基本就能对游戏指令系统了解个十之八九。

自由设定模式也是从建设开始，目标是在任期内使都市人口发展到 1000 万以上，这个模式 六种可选择的地形，以最简单的平原到很困难的山地，作为市长的玩者，必须对应不同地区、地形进行适当的开发才能获得理想的效果。

剧场模式共有五个剧本，你一上任就面对着庞大的都市，有各种各样的问题等待你去处理：环境、人口、犯罪、交通……也许刚上手会晕头转向的哦！而且关于财政、税率、公安、地下交通及商业区……各个部门的工作都不能忘记，你将亲身体会到做一个市长有多么地辛苦。多数剧情却有在任期内要完成的任务，如果没完成就只好下台，而完成建设目标的程序不同，也会有不同的结局，也许市民会为你建起官邸，甚至筑起铜像来表示尊敬呢！SIM CITY 的指令系统带有浓郁的电脑气息，一个大窗口下方两排抽象的图形，有些一看就懂，比如建房、筑路等等，也有很多似是而非的图形让人莫名其妙，真不知道是为让玩者省事还是更费脑筋。但弄清楚全部系统后，你一定会对这个节目更入迷的。



▲发生水灾或火灾，就不妙了▼



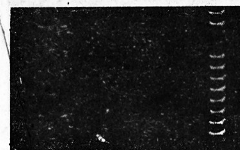
▲怎样建设巨大的都市呢？

▲向宇宙都市的方向发展

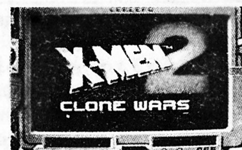
MD X－MEN 2

厂商未明 **类型** ACT **容量** 16M

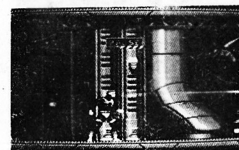
美国是一个超级大国，拥有着最高的现代工业文明。这种工业化国家与农业国家明显区别在于一切事物，包括物质、文化等等一切均高度发达。美国人有爱心、与人为善、助人为乐高度发达，但同时邪恶与犯罪也高度发达。在这样的社会中，警察已不能全面保护弱小的好人们了，就会出现许多诸如象 X－MEN 式的英雄人物来铲除邪恶了。



▲雪好大呀！



在一个风雪交加的日子里，六位主人公开始了他们的行动——CLONE WARS。游戏可双人进行，六位主角招式各异，需配合使用才能通过全关。



▲有些地方要靠特殊技巧才能通过。

▲在敌基地内，要破坏计算机防护系统。

▲共有六位原作中的人物登场。

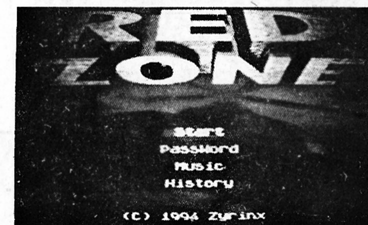
MD 红色地带

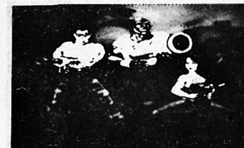
厂商 ZYRINX **类型** STG **容量** 16M

当人类某群体的领导者产生了让全人类在自己信仰的制度下接受他的领导，并对该信仰及自己的领导能力自信度达到无穷大时，就会发动救别国人民于痛苦之中的战争。

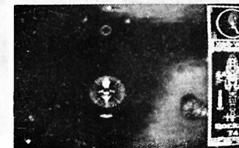
此游戏便是这样一种背景，似乎老套。但是游戏的精彩程度丝毫不受影响，未进入游戏时，我想你已经会被美国佬那高超的图形处理能力及效果十分震憾的背景乐所折服。游戏是驾驶 AH－64 进行战斗，还会操纵三名主角进行巷战。整个游戏采取俯视，是一款绝对要玩的 3D STG 节目。

▲丑陋的形象与猪一般的思维。





▲勇敢无畏的三位英雄。

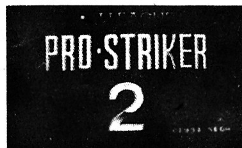


▲APACHE 的各项数据一定要看清。

▲要完成各种任务

MD J·联盟 PRO·STRIKER 2

厂商 SEGA 类型 SPG 容量 16M



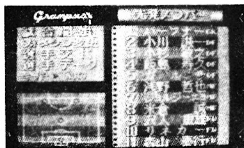
MD 上终于有一款日本甲级联赛的足球游戏可以再市场上买到了。

这款足球游戏的视角是从球门后摄像机中看到的，也就是球场是竖着的。游戏也是十二个队，熟悉的英国射手莱因克尔在鹿岛鹿角队，三浦知良在川崎队(现在意大利热那亚队，是不是有种难受的感觉)。总之，厉害的前锋对于攻击型队伍是必不可少的。

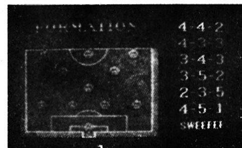
游戏难度不高，各种规则应有尽有，还有比较独特的控球系统，玩起来感觉不错哟。

▲人物的各种动作也很细致

▲只有 12 支甲级队可选择



▲选手的数值设定也十分完整



▲有多种阵型供你挑选

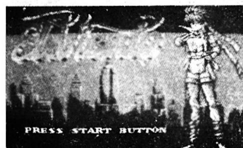
MD 旋风女战士

类型 ACT 厂商 SEGA 容量 4M

1928 年的纽约，笼罩在一片即将灭亡的阴影下。在摩天大楼下面邪恶的力量正在膨胀，异界的邪神哈斯塔的信徒企图通过神秘的召唤仪式使他的邪恶力量复活。

邪教教祖亨利、哈斯塔魔力的继承者利丝蒂亚娜、在召唤仪式中暗中活中的芝加哥黑手党首领艾尔·卡坡尼都是代表正义力量的少女阿尼特的绊脚石。但为了捍卫正义，我们的少女战士还是出发了。

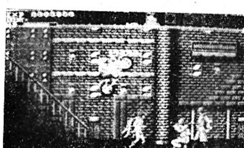
这是一部老游戏，但其战斗武器系统设计得比较出色，除主要的回旋镖武器之外，还有各种魔法武器，游戏过程还要争取更多的经验值。虽然容量不大，还是值得一玩的。



▲具有 PC—E 的风格吧

▲漂亮的女主人公

▲我要消灭你们



▲游戏画面很普通

▲要注意取得 EXP

MD 蜘蛛侠

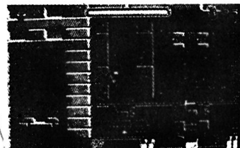
厂商 ACCLAIM 类型 ACT 容量 16M

"轰——"，随着一声爆炸，监狱的铁门被炸开了一个大洞……

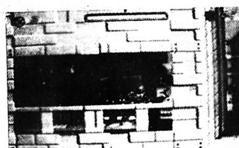
"妈的，看来我想错了！还以为铁门能将斯迈贵、道克、欧克和格林·高伯林这四个混蛋锁住……"蜘蛛侠习惯地趴在房檐上自言自语道。

蜘蛛侠是美国家喻户晓的英雄人物，无论漫画、动画、电影还是游戏中都很受欢迎。这款由 ACCLAIM 制作的蜘蛛侠，内容很充实，武器、宝物及蛛丝应有尽有，是"蜘蛛迷"们不容错过的节目。

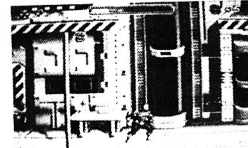
是的，应该趁这些恶棍还没有危害我们家园之前做一点儿什么事啦……



▲在漆黑的屋子中要打开电灯



▲寻找开关是过关的关键



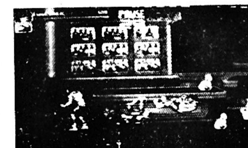
▲某些地方只要一失足就会 GAME OVER 了

MD 复仇者

厂商 CAPCOM 类型 ACT 容量 16M

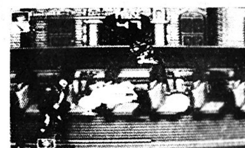
移植于成功街机节目《复仇者》，并且由 CAPCOM 亲自操刀，仅仅出了 MD 的版本。但是移植度却如 CAPCOM 前两款在 SFC 上的移植作品《圆桌骑士》和《名将》那样不成功，真令人怀疑 CAPCOM 的移植实力。《街霸》不是很好的吗？这是怎么回事呢？

游戏保持了街机原作的风格。两名主角仍可同时作战，动作削减幅度太大，打斗起来感觉也很僵硬。不过，游戏中的大部分敌人还会出现，宝物的种类及用法也不会改变。



▲游戏中人物的招式还有许多种

▲持枪战斗也会发生



▲轰天雷在紧要关头还是要用的

特　稿

月刊: 每月 14 日出版
社长: 文　若
主编: 叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址: 北京市东城区沙井胡同 15 号

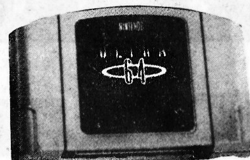
邮编: 100009
电话: (010)4041576
印刷: 北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅: 全国各地邮局

刊号: CN11-3505/TP
ISSN1006-5032
邮发代号: 82-648
广告许可证: 京工商广字 0457
定价: 4.50 元

新消息　快节奏　短文字
欲知 GAME 天下事
请看——
海外采风

U64 特报

任天堂透露 ULTRA 64 最新情报,是真是假?


▲很像超任的盒带嘛!

* ULTRE 64 这个名字只是美国方面的称呼,在日本定名为 NINTENDO 64。
* 超任和 VIRTUAL BOY 的盒带游戏无法在 U64 上玩。
* 在今年 11 月 24 日任天堂的初心会上可见到主机真面目和有关游戏。
* U64 预计在日本的发售日期是今年年底,在美国的发售日期是明年 4 月。
* U64 盒带游戏的价格和 SFC 盒带售价差不多,容量通常为 64M。
* 可能为 U64 开发专用磁碟系统,玩家可以修改游戏资料。
* U64 的手柄将会有令人惊讶的全新设计,势必轰动。

从照片剖析 U64

由于 U64 的实体尚未披露,目前只能从照片上一窥全貌,但这并不能阻碍我们对它进行"不全面"的"大剖析"!(不可不信,不可全信)

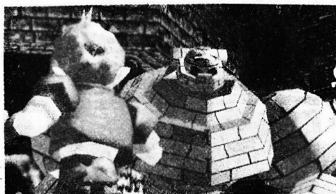
太空战士Ⅵ在U64上重新制作

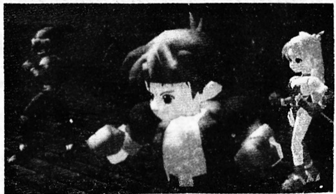
这些精美绝伦的64位效果表示画面，是在今年美国世界最大的CG展示会上，由史克威尔所发布的，将在NINTENDO ULTRA 64位机上重新制作的《太空战士Ⅵ》的开发画面。

这款FF Ⅵ是以POLYGON形式出现的CG作品，是在美国著名的SGI(硅图象公司)协作下出现的，该公司在这之前曾参与任天堂64机软硬件的研制工作。

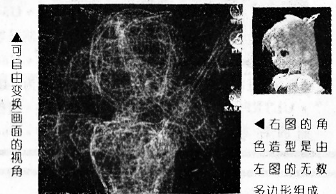
游戏的战斗操作仍是在真实时间制下进行，但加入了生动的3D动画来表现，而且视点可以自由变换，能从各个角度再现精彩的战斗。

这些看上去栩栩如生的人物，实际上是由许许多多的多边形组成，在用多边形构成人物后，再用平面贴图、投影计算、光滑处理、肌理描绘等先进技术进行处理，之后根据设计要求定出角色各个部位的运动轨迹，就能做出极为生动的3D角色。





▲角色的表情也能看滴



▲可自由变换画面的视角

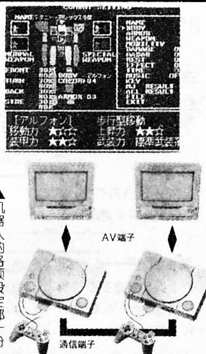
◀右图的角色造型是由左图的无数多边形组成

PS通信端子派上用场

第一款让PS的通信端子派上用场的射击对战游戏"金属战记"登场，以往的对战游戏只是让玩家在同一画面上对抗或是在画面中开两个视窗来进行游戏，由于看到的均是同一视角的画面，对手的一切情况尽收眼底，感受不到电脑互连网络上多人同时玩DOOM时那种真正的对战所带来的乐趣，但PS的这款软件终于使真正的对战在家用机上得以实现。

这款完全以科幻式机器人作战为主的游戏，在视觉方面的布局是以玩家在驾驶舱中的视点出发，让玩家感受到精彩的3D效果和飞天遁地的激烈战况，PS所表现出的高画质和流畅的视点交换能给玩家以最逼近飞行驾驶员的操纵感。

要想以这款游戏和朋友进行对战，需要一条对战端子，及两部PS主机与电视，只要备妥以上装备，你就可以进行一场别开生面的机器人生存游戏。当然操作画面绝对是相互独立的，不会互相牵制。



▲机器人的各项设定都十分精细，可见制作之用心

台湾自行开发中文世嘉游戏

今年台湾不断推出自行开发的中文世嘉游戏，在内地已出现的有《阿Q连环泡》、《台湾大亨》、《悟空外传》等中文世嘉游戏，虽然有些作品仍嫌粗糙，价格也偏高，但由于其用了中文文字介面，玩家不再为看不懂游戏而苦恼，而且还附有精美说明书，所以拥有一定的受欢迎度。目前，全崴资讯的16M带电池记忆MD新作《新乞丐王子》正在开发中，这是一个根据童话故事改编的中文RPG，在台湾有较高的期待度。

第三波的野望——家用游戏机软件汉化

台湾省第三波文化事业先前一直是PC GAME软件代理商的身分，这次进军家用游戏机市场的一项重大举措就是将家用游戏机软件汉化。由于众所周知的日本KOEI(光荣)公司一直是与第三波搭档的重要伙伴之一，所以第一批汉化的软件自然是光荣的作品。

说起光荣的作品，大家一定不会陌生，从最早的信长野望到三国志系列，在个人电脑中都是有口皆碑的作品，最早第三波就是以引进其IBM PC版本为主要代理，后来以又成功将其进行了汉化，可以说是为广大玩家作了一件大好事，也为这次汉化家用游戏机的软件打下了良好的基础。

目前第一款预定汉化的软件已经确定是"三国志Ⅲ"，根据目前的开发情报，指令、对话的翻译水准都相当不错，以往在玩日文版时因不懂日文而看图猜意，难以了解故事的情况由此得以解决，只是由于是原版软件又加上了汉化的所需的开发成本，在价格方面自然难以与那些无本的盗版软件相抗衡，玩家是否能接受还很难预料。

3DO将升级为64位主机

发售已近两年，号称次世代主机的先驱——3DO目前遭遇到对手的强力挑战。确实，如何保证硬件机能不被新出的机种所淘汰是让各个次世代主机头痛的问题，不过早在一年之前，3DO已经提出如同个人电脑般的硬件升级构想。现在，在美国3DO的全力奔走下，终于促成了与MOTOROLA，IBM共同开发的计划，这个计划就是所谓的M2升级界面。

M2升级介面的主要心脏，采用了当今个人电脑界大受推崇的POWER－PC602作为CPU，不仅可大幅度提升目前3DO的处理速度，同时也可以凭此作出更加优秀的软件。更为难得的是，3DO在顾及到市场的反应和现有的主机普及状况后，在短期内也不会推出所谓的新型主机，做到了如同电脑上"升级扩充不换机"的构想。

把电玩于掌股之间

文/北 尤

记得几年以前随着红白机走红中国市场，一股狂热的掌机热从南方一直刮到北方，乃至出现了全国各地各种百货商店都有卖手掌机的情况。当时，不论男女老幼、电玩迷还是从未染指电玩之徒都争相购买。一时间，各种各样的掌上方块机摆满了商店的柜台，所有的人都对这种简单方便的消遣品津津乐道，就连许多颇有影响力的报纸都对全民的"方块大事业"给予了极其罕见的支持态度，甚至刊登大叔大婶们写的赞赏性散文。不论人们对电玩是否有了新的认识，那段时间颇令人怀念，再往前数几年，还时兴过一段时间单一节目的各种手掌游戏机，如赛车、打飞机一类，但必竟难以与能让爷爷奶奶们也嘻皮笑脸地跟小孙子抢方块机玩的时候相比呀！

这几个月，在电玩界内又悄然兴起了新的一股掌机热，这是近来的电玩热所引发的吗？是人民生活水平提高而引发的吗？是全民素质提高而引发的吗？不得而知。但清楚的是，这次的掌机热比前两次有了不少提高，最明显的例子是钱要比以前花得多了。不同于以往，这次的主力军都是电玩迷，购买的目标是可随意更换游戏节目的手掌式游戏机。那么它们究竟是怎样的游戏机，性能怎样？请参看右边的表格。

机 种	GAME BOY（任天堂）	GAME GEAR（世嘉）	PC-E GT（NEC）
体 积	148×90×32mm	103×210×38mm	175×105×43mm
总 重	约 310g	约 570g	约 500g
屏 幕	2.45 吋（黑白）	3.2 吋（彩色）	2.6 吋（彩色）
CPU	4.19MHz8BIT	3.58MHz8BIT	7.16MHz8BIT
内 存	8KB	8KB	8KB
VRAM	8KB	16KB	64KB
色 数	黑白 4 级灰度	4096 色中 32 色	512 色中 256 色
解像度	160×144dot	480(160)×146dot	320×224dot
液 晶	反射型 STN	背光型 TN	背光型 MIM
音 源	矩形波 2 音、任意波 1 音、杂音 1 音	PSG3 音、杂音 1 音、特殊音源	波形记忆体方式 6 音、矩形波、杂音 2～6 音选择
电 池	4 节 5#电池	6 节 5#电池	6 节 5#电池
持续时间	约 15 小时	约 3 小时	约 3 小时
连 机	2 台	8 台	8 台
价 格	490 元	850 元	950 元

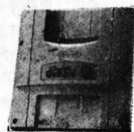
GAME BOY

它是任天堂公司的黑白液晶掌机，89 年 4 月开始发售。省电、体积小，软件众多且种类丰富都是它的优点。从它的名字上可以看出，任天堂给它标明的位置是在中、小学生里，这点从它的发售价格 12500 日元（约合 1300 元）上来看也符合它的位置。幸好任天堂在深圳设厂生产 GAME BOY（以下 GB），使得价格对于我们的中、小学生来说只要拿出压岁钱就可以摆平了。不容易呀，大陆电玩迷也能玩上价廉物美的原装机了。

别看 GB 是黑白液晶显示，但它有 4 级灰度，可以做出层次感很好的画面来，可不简单呢！另外，它的音乐已不象以前的掌机只会发出 BB 声，而是立体声的，可插耳机，并且可调整音量，更可以通过通讯线连机进行对战。

任天堂一向持软件制胜的观点，GB 也不例外，随主机同时有 4 款软件发售。第一款是《SUPER MARIO LAND》（超级马里奥），整个游戏有 4 个 WORLD，每个 WORLD 有 3 个 AREA。第二款是《BASEBALL》（棒球），可通讯对战。第三款是《ALLEY WAY》，很象《打砖块》，一共 32 关，包括 8 个奖励关。最后一款是《役满》，这款麻将游戏可以通讯对战，成为第一款可以双人同时玩的麻将游戏。

94 年，任天堂公司的 GB 已经获得了很大的成功，全世界共销售近 4000 万台。任天堂又于 6 月 14 日出一种叫做 SUPER GAME BOY（以下 SGB）的接驳器，这块重量只有 140 克的、内置专用 8BIT CPU 的状似一盒超任（以下 SFC）卡带的小东西究竟有什么用呢？简单的说，就是通过 SGB 的接驳使 GB 的软件能在 SFC 主机上运行。这样一来，以往的 GB 软件在电视上显示比小小的液晶屏幕可大得多了，能看得很清楚，并且还会有彩色显示，不再是黑白的了。以前需要利用通讯线将两台 GB 连接起来才能进行对战的游戏，可以用同一台 SFC 来玩了。让我们一同来看看 SGB 究竟怎样使用。



只要将 GB 卡带插在这东西上面，旺……！

SUPER GAME BOY 机能大剖析

可选择操作手段

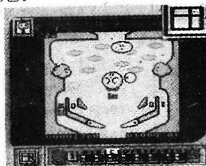
SGB 的各项机能可以通过手柄来控制实现，也可以利用 SFC 专用鼠标器来控制。

可设定按键的位置

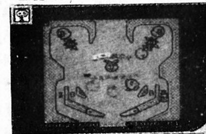
对于 GB 主机只有 A、B 两个键配置的情况。在 SFC 手柄上这两个键怎样配置可以根据游戏种类及需要的不同来设定。

内置 32 种色搭配

SGB 最重要的功能就是要给原先 GB 软件"添彩"，由于 GB 软件为 4 级灰度显示，所以每款软件需要有 4 种色彩来着色。选择哪 4 种色彩进行搭配使得画面色彩谐调、好看是个很重要的课题。任天堂公司为玩家配置好了 32 组色彩搭配，每组 4 种颜色，编号从 1A～4H，并将程序固化在 SGB 之中，玩家可以自行选择自己喜爱的一组来配色。



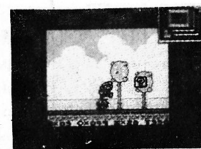
▲使用了 SGB，世界将会怎样？



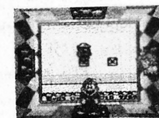
▲GB 的世界将会多姿多彩！

全部九种背景图案固化于 SGB 之中

由于 GB 软件的解析度比 SFC 软件小，所以当在 SFC 上运行 GB 软件时画面会不满屏。如果让画面周围空着会显得很难看，任天堂设计了九种背景画面来衬托原先的游戏画面。其中有规则图案，也有不规则图案，有的背景图案在游戏进行中还会有有趣的变化呢。

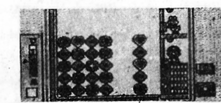


▲要选择与游戏气氛相附的背景图案



▲背景图案中有时会出现有趣的人物

▲一共有九种背景图案

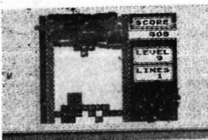


▲当选好颜色后可记录密码

令人兴奋的涂鸦功能

爱唱歌有 KARAOKE，爱涂鸦有 SGB。玩者可利用此功能尽情发挥，任意涂写，而且不对游戏画面产生影响，当然遮挡除外。

▲这可以当作简易的绘图练习工具



▲利用遮挡的特性，可提高某些游戏的难度

可以自己进行颜色的搭配

由于 GB 游戏很多，并且还在不断增多。固化的 32 种色搭配组合不可能完全适应玩家的需要，所以 SGB 中有基本色 52 色（同 FC 一样），并且每种颜色的浓淡有 7 个级别，这样一共就有 364 色。玩家可随意从这 364 色中任选 4 色进行搭配，至于好坏与否就与自己的审美能力有关了。为了方便玩家记忆，任意一组色搭配均在画面上方给出密码，只要输入自己记录的密码，电脑会自动将上次选定的色搭配显示在色板上。

如上所述，SGB可以看作是对应GB主机的一块提升卡，如充分发挥其机能，可将原有GB软件的趣味增大不少。然而，面对日益增多的新GB软件，SGB将发挥什么作用呢？自从SGB发售以来，软件商都注意到如何发挥它的作用，新软件一改过去只能在游戏画面中同显4色的简单色彩，在SFC上运行时，最大可以显示13种色彩，提高了画面的精彩程度。背景图案也不用象旧软件一样在SGB固化的九种图案中选择，而是每款软件几乎都设计了自己在SFC上运行时的背景图案，这样背景图案的内容可以与游戏相呼应，达到更高的欣赏效果。

通过SGB接驳器，我们不难发现任天堂还是很关心自己用户的。难怪日本业界人士称：SGB使GB的乐趣提高了100倍！

下面给大家介绍72种GB软件，及在SGB中的标准色搭配密码：

名称	厂商	类型	容量	密码
恶魔城——王子外传	KONAMI	ACT	2M	7218—4972—1721
大盗伍佑卫门	KONAMI	ACT	2M	7217—2165—7721
超级马里奥	NINTENDO	ACT	512KB	1—F
超级马里奥 2	NINTENDO	ACT	4M+64K RAM	3—D
超级马里奥 3	NINTENDO	ACT	4M+64K RAM	1—B
七喜 SPOT 大冒险	VIRGIN	ACT	1M	6566—5672—0912
吸血鬼传说	KONAMI	ACT	512KB	7327—3279—6796
冒险精灵	IREM	ACT	2M	6068—6254—2926
热血硬派——番外乱斗篇	TECHNOS	ACT	1M	7216—5765—7721
热血进行曲——大运动会	TECHNOS	ACT	2M	7216—5707—3785
美少女战士	ANGEL	ACT	1M	0698—3639—3836
精灵物语	NINTENDO	ACT	2M	2—C
爆破小子	HUDSON	ACT	1M	7155—2377—9779
宇宙战士Ⅱ	NINTENDO	ACT	2M+64K RAM	4—G
桃太郎电剧	HUDSON	ACT	2M	5957—2385—1851
幽☆游☆白书	TOMY	ACT	2M	7046—4083—2768
幽☆游☆白书 2	TOMY	ACT	2M	1438—4000—9776
乱马 1/2——热烈格斗篇	BANPRESTO	ACT	2M	5925—9284—8912
魔界村外传	CAPCOM	ACT	1M	0972—5665—7785
洛克人世界	CAPCOM	ACT	2M	6527—1678—0716
洛克人世界 2	CAPCOM	ACT	2M	5887—1658—8716
洛克人世界 3	CAPCOM	ACT	2M	7167—1658—8716
洛克人世界 4	CAPCOM	ACT	4M	6527—1678—0716
阿雷沙	YANOMAN	RPG	2M+64K RAM	7127—1271—2393
阿雷沙Ⅱ	YANOMAN	RPG	1M+64K RAM	2322—3176—9418
阿雷沙Ⅲ	YANOMAN	RPG	2M+64K RAM	0836—6526—3409
巫术外传Ⅱ	ASCII	RPG	2M+64K RAM	5421—6092—6926
巫术外传Ⅲ	ASCII	RPG	4M+256K RAM	0107—0877—2391
鬼忍降魔録～ONI	BANPRESTO	RPG	1M+64K RAM	7167—1619—9780
ONIⅡ——隐忍传说	BANPRESTO	RPG	2M+64K RAM	6521—9965—2780
隐忍Ⅲ——黑之破坏神	BANPRESTO	RPG	2M+64K RAM	6527—8028—1716
ONIⅣ——鬼神之血族	BANPRESTO	RPG	2M+64K RAM	7217—8572—1785
钟为谁而鸣	NINTEODO	RPG	4M+64K RAM	2—A
魔界塔士 Sa·Ga	SQUARE	RPG	1M+16K RAM	6522—1726—6780

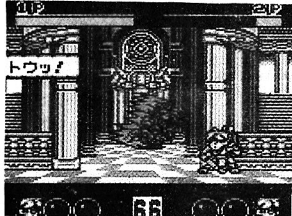
名称	厂商	类型	容量	密码
Sa·Ga 2——秘宝传说	SQUARE	RPG	2M+64K RAM	6487—1277—6776
时空之霸者 Sa·Ga 3	SQUARE	RPG	2M+64K RAM	6526—5271—6780
丛林大战	PONY CANYON	RPG	2M+64K RAM	6526—5232—7780
圣剑传说——F·F外传	SQUARE	A·RPG	2M+64K RAM	7217—8578—5849
塞尔达传说	NINTENDO	RPG	4M+64K RAM	1—E
女神转生外传——Last Bible	ATLUS	RPG	2M+64K RAM	1657—2972—9793
女神转生外传——Last Bible Ⅱ	ATLUS	RPG	2M+64K RAM	6487—7671—2776
桃太郎传说外传	HUDSON	RPG	2M+64K RAM	7241—4578—8916
怪兽制造场	ソフエル	RPG	1M+64K RAM	6527—8028—1780
怪兽制造场 2	ソフエル	RPG	2M+64K RAM	7086—4483—6836
幽☆游☆白书 3	TOMY	RPG	2M	6527—1684—4844
R-TYPE	IREM	STG	1M	7745—8283—8079
X	NINTENDO	STG	2M+64K RAM	4—D
兵蜂	KONAMI	STG	1M	6620—0579—0918
天神圣战	メルダック	STG	1M	0900—5079—0414
复仇女神	KONAMI	STG	1M	2245—9365—7785
复仇女神Ⅱ	KONAMI	STG	2M	7890—2578—9917
Q 版沙罗曼蛇	KONAMI	STG	2M	2645—2571—7717
F1 赛车	NINTENDO	SPG	1M+64K RAM	4—F
队长翼 VS	TECMO	SPG	2M	6527—1665—2844
热血高校足球部——世界杯篇	TECHNOS	SPG	1M	5317—2372—3851
热血新纪录	TECHNOS	SPG	2M	6407—0470—4896
家庭棒球	NAMCO	SPG	1M	5901—5491—0910
家庭棒球 2	NAMCO	SPG	1M	7182—1771—8384
家庭棒球 3	NAMCO	SPG	2M+64K RAM	1991—3271—5779
超级机器人大战	BANPRESTO	SLG	1M+64K RAM	0701—5473—1329
SD 战国传 2——天下统一篇	BANDAI	SLG	2M+64K RAM	0790—7519—9780
仓库番	ポニーキャニオン	PUZ	256Kb	5427—9873—4926
俄罗斯方块	NINTENDO	PUZ	256Kb	3—A
马里奥医生	NINTENDO	PUZ	256Kb	3—B
挖金子	BANDAI	PUZ	256Kb	0090—6978—8852
曲奇方块	NINTENDO	PUZ	1M	1—D
鸡蛋方块	NINTENDO	PUZ	512K	2—D
精灵弹珠	NINTENDO	TAB	2M+64K RAM	1—C
吃角子老虎机	COCONUTS	ETC	1M	7107—1025—6133
横断美国	TOMY	ETC	2M	0050—7425—6836
超级桃太郎电铁	BANDAI	ETC	2M+64K RAM	6516—5184—3907
超级桃太郎电铁Ⅱ	BANDAI	ETC	2M+64K RAM	0101—5865—1290

GAME BOY、SUPER GAME BOY 兄弟情深！

热斗 饿狼传说 2

机种 GB 厂商 TAKARA 类型 ACT 容量 4M

原 SNK 街机作品《饿狼传说》系列，在街机游戏领域获得很大的成功。进而被 TAKARA 相继移植到各个家用主机上，同样大受欢迎。这款 GB 版的《饿狼传说 2 代》，不但原汁原味地保持了原作的风格，甚至连华丽的超必杀技也体现得淋漓尽致呢。


◀原汁原味，欢迎品尝……

原作人物齐全▶

拳脚的强弱靠按键时间来控制↘

▼线移动也保留了下来

◀你的实力吧哈哈，来试试

超必杀技会完全再现

巨大的超必杀死亡旋风▶

◀拳脚同时按才可能使出超必杀技

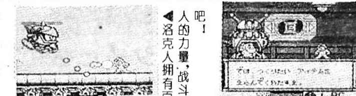
GB 的能力▶令人惊叹

四大天王仍健在

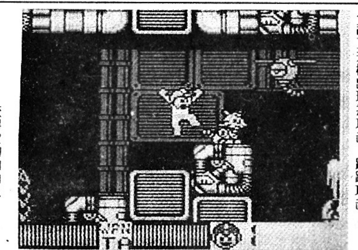
洛克人世界 5

机种 GB 厂商 CAPCOM 类型 ACT 容量 4M

CAPCOM 的标牌节目《洛克人》系列，由 FC 移植到 GB 上，除了全部情节保留以外，还给我们的机器英雄洛克人增加了威力强大的新武器——洛克飞翔拳。而且，按键时间的长短还会使攻击力变化。


◀战斗吧！人的力量，洛克人拥有白

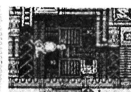
◀获得宝物的消息与博士对话会

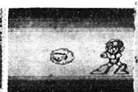

◀敌直升机出现并攻击！跳跃攻击！！

新武器洛克飞翔拳登场！

初次登场的敌 BOSS 机器人▼

▲这是普通常攻击


▲这是飞腕攻击


▲这就是新式武器

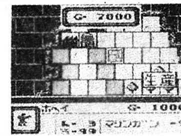
洛克人 POWER UP！▶

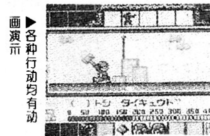
大战略

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 SLG 容量 4M

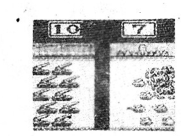
从 FC 版移植到 GB 版中的《大战略》，不但可以单人游戏，还可以双人对战，共有十关可供对战而且是使用同一台主机。游戏中保持了 FC 版的所有功能，并且还加入了索敌的模式，不但可以了解敌人的位置，其动向与移动范围也一目了然。另外，战斗画面也是迫力十足，令玩家津津乐道。

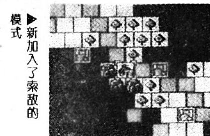
◀应有尽有在版图中各种地形


◀部队要审时度势选择所要产生的


▶各种行动均有动画演示

◀即可占领敌首都部队全灭后，


◀很紧张刺激的战斗画面也是


▶新加入了索敌的模式

热斗 侍魂

机种 GB 厂商 TAKARA 类型 ACT 容量 4M

NEO・GEO 主机中 100M 容量的热门格斗游戏《侍魂》，在 GB 上以 Q 版的形式登场了。在游戏中令人兴奋的怒值系统、丰富多彩的必杀技均被保留，若接上通信线，还可以两机对战。原作中的十二位剑豪将全部登场，并且在片头霸王丸双眼出现时，快速按三下 SELECT 键，就可以选天草四郎、黑子、飞脚三位隐藏人物了。

下面给大家介绍一下三位隐藏人物的必杀技：

天草四郎时贞

三角飞：在画面最边上按十字键反方向

汝、暗转入灭杀：三角飞时按 B

灵幻转移(前)：↓↘→+B

灵幻转移(后)：↓↘→+A

暗雷破：←蓄气→+AB

怨狱死灵刀：↓↙←+斩

意念移动：特定体力时

挑衅：远离敌人时，按 AB

黑子(一郎)

旋风旗：←↙↓↘→+斩

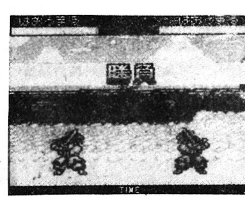
里方样：←→↘↓↙←+A

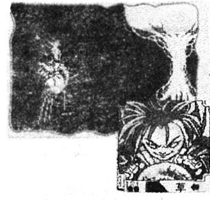
飞脚

瞬驱：←蓄气→→+A

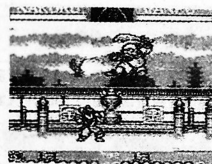
爆弹投杀：↓↘→+斩

▲在此画面中，快速按三下 SELECT……


▲在同人物对战时，衣服的颜色会不一样


▲暗黑神天草四郎苏醒了

嗯，还想再试试吗？我暗黑破坏神是不会失败的！


▲王虎对娜可露露

▶半藏对夏洛特、西洋剑术对忍术

◀攻击力才最高只有大怒时

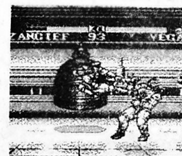
胜 负

STREET FIGHTER II

机种GB　厂商CAPCOM　类型ACT　容量4M

《SFⅡ》恐怕是迄今为止的游戏作品中移植版本最多的游戏了。没有任何一款游戏具有如此巨大的魅力，以至后来竟以其中人物为蓝本拍成了电影。GB版的《SFⅡ》与其它移植版本有许多不同之处。

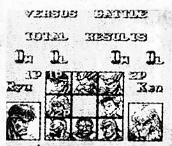
一共有三种模式


▲打败VEGA才能通关

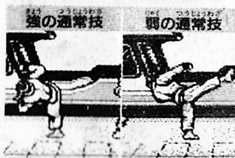
ノーマルモード：普通模式。与其它版本一样，当全部打倒电脑选手后，再打败帝王VEGA，即可通过此游戏。

バーサスモード：对战模式。接上通信线之后，即可进行通信对战。这里可以随意选择对战场地，而且可以利用此模式进行练习。

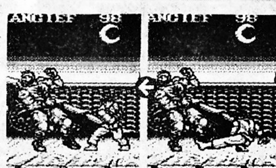
サバイバルモード：生存模式。这是GB版中所独创的模式。当一局比赛结束，只恢复一定数量的体力，并且要继续对战。这里可是一个很残酷的场所哟。


▲对战结束，显示胜负局数

只有两个攻击键怎么办?


▲攻击亦有强弱的区别

《SFⅡ》始创了六个攻击键的操作模式，可GB只有A、B键，对传统的六键模式怎样才能再现呢？这就需要通过按键时间的长短来决定攻击的强弱，按得时间长，攻击力就强，按得时间短，攻击力就弱。虽然缺少了中拳、中腿的攻击，但也能基本体现出《SFⅡ》的人物招式。


▲令人兴奋的连续技也保留下来

GB版《SFⅡ》的基本设定

▲这8位格斗家可谓人所共知了罢

精选了最受欢迎的人物，GB版中共有九位格斗家登场。除了VEGA以外其余八位格斗家均可任意选择，其中还包括SAGAT、M・BISON两位暗黑天王。这八名格斗家中指令型及蓄力型选手各占四位，可令喜爱不同类型格斗家的玩者各取所好。

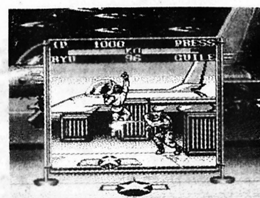
▲GUILE上校保留了背摔技，空摔技却被删除了

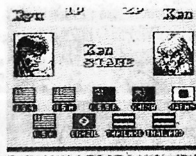
《SFⅡ》中的近距摔投技及各别人物的空中摔投技，也是游戏的一个特点，同样多姿多彩。GB版中每名格斗家保留了一种近距摔投技，但删除了空中摔投技，令人稍感遗憾。

各版本必杀技的大融合

GB版《SFⅡ》是此系列游戏中最新版的一款，因此将前作中许多受人欢迎的设定融入其中。这里的必杀技包括《SFⅡ DASH》、《SFⅡ DASH TURBO》、《SUPER SFⅡ》、《SUPER SFⅩⅡ》等版本所特有的必杀技或特殊通常技。虽然，GB版本的名字是很正规的《STREET FIGHTER Ⅱ》，但这个版本也许算是最特别的一款《SFⅡ》作品了吧。

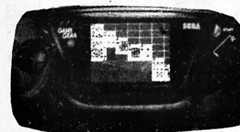
▲必杀技的相克性与原作一致


▲如果在SUPER GB上使用，屏幕后的大背景会与游戏中的背景一致


▲一共九个场地可随意选择

奇怪的版本，神奇地出现了！

GAME GEAR

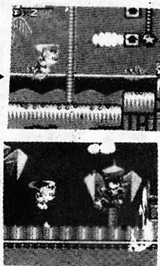


SEGA公司于90年10月推出其彩色液晶手掌机，并同时推出三款软件。英文GEAR有齿轮或工具的意思，放在这里不知该怎么译才好。不过，从SEGA公司的类似于MD的流线型设计，以及19800日元（约合2000元）的发售价格来看，足以使小学生或更大一些的孩子有能力购买。而GAME GEAR（以下GG）主机只要再连接一台电视调制器就可以当做电视看，并且通过电视调制器上的AV端子可以连接放像机或摄像机。这样，只要花与液晶小彩电相同的价钱来买GG的话，不但可以看电视，还可以玩游戏，这一点也足以使成年人动心去购买。SEGA公司在发售前曾透露GG要使用十六位机MD的软件，虽然最终还是用了专用软件，但引起了不少人的注意。加之SEGA公司将几乎所有在MD以及MKⅢ主机上的成功软件均移植到了GG上，所以GG是一款颇受玩家喜爱的掌上机。

在国内，GG机连一部电视调制器大约1200元人民币，比日本还要便宜。而且有一个非常奇怪的现象，笔者曾经看过GG机居然会有任天堂的标牌游戏《超级马里奥》，而且制做得原汁原味，令人百思不解。什么时候SEGA与NINTENDO联手啦?!

TAILS之蓝天进行曲	机种GG	厂商SEGA	类型ACT	容量2M

《SONIC》系列作品是SEGA公司引以自豪的作品，以速度快而著称于世。GG主机上有多个版本，这款以可爱的双尾小狐狸TAILS为主角的游戏中，却特别的加入了强制卷轴系，在这个系列作品中可谓独特。



沿途收集宝物的重要性不如以前了▶

嗨，我就是翘尾巴的小狐狸——TAILS！

▲TAILS的得意技就是"挥"来"挥"去

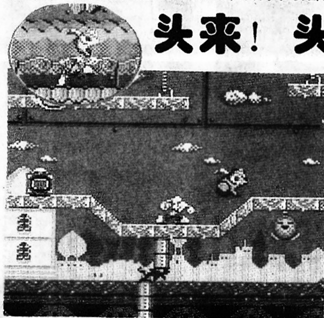
打败这个坏家伙▶

蚂蚁战士	机种GG	厂商SEGA	类型ACT	容量4M

移植于MD版的《蚂蚁战士》，在GG版中主人公铁头蚂蚁的功夫进一步提高，成为无坚不摧的"爆炸铁头"。主人公铁头为了打倒黑暗魔王而开始冒险，攻击的方式仍是自杀式的用自己强力头去撞击，而为了攻击的便利(？)可以在中途随意更换各种样子的头。

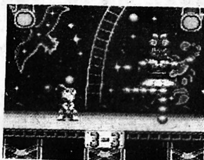
这款游戏不但画面色彩鲜艳，而且玩时需要极灵巧的操作手法，是对玩家的一次挑战，不要错过哟。

头来！头去！！比樱木的头还硬！

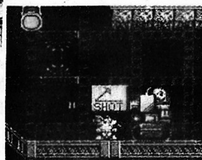


◀途中可取得持宝人送来的宝物

▲在这里掌握跳跃节奏是关键



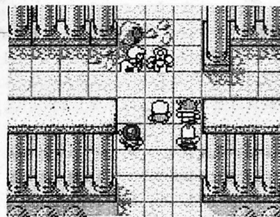
◀这个BOSS可是会变身哟



把敌人发射的弹丸▶反弹回去攻击

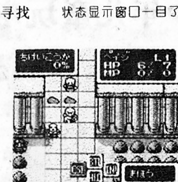
光明力量外传—终极之战	机种GG	厂商SEGA	类型S·RPG	容量4M

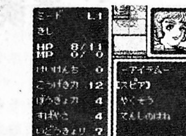
这款GG版《光明》的故事内容是在MD上大获成功的S·RPG软件《SHINING FORCE》的Ⅰ代与Ⅱ代之间发生的一次光明军团与恶魔军团的激战。Ⅰ代主角勇者麦克斯在打败恶魔军团后行踪不明。义士米多为了寻找麦克斯而来到古代神殿，不巧正碰上盗走古代遗宝的强盗团，打败他们后得知恶魔军总大将米吉艾拉正在追捕掌握事情关键的强盗团成员阿吉特……。



▲画面保持了系列作品的风格

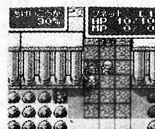
状态显示窗口一目了然▶





▲指令框中的图形改成了文字显示

战斗动画依旧迫力非凡▶



作战时要考虑地形效果的影响▶

PC-E GT

NEC公司90年12月推出的PC-E GT(以下GT)，是PC-E系列的掌上型主机。它没有专用软件，运行的是PC-E的Hu卡，从性能对比表中不难看出，它是这三种掌上机中性能最好的一种。GT也可以接驳专用的电视调制器，当做液晶小彩电来看。

NEC公司当初的用意很明显，便携式GT既可看电视节目，也可玩PC-E游戏，但它的发售价格较贵，而用它来玩Hu卡，效果也不如直接用PC-E主机来玩，故销售情况不如GB及GG好。在国内，这种掌上机很少见，价格大约为950元，软件也不多，所以购买时一定要谨慎。

后 记

以上介绍了三种世界上最流行、国内最常见的新型掌上游戏机。它们的共同特点是携带、使用方便、可随时随处进行游戏。并且不影响别人、更可以通讯对战、还有立体声的音乐，这些都是目前掌机热的原因吧。而且GB和GG主机由于较普及，故软件也不难买到。台湾人在这方面帮了大忙，它们把许多好节目做成合卡，如20合1、32合1等。价格都不很贵，一般一盘20合1的GB或GG卡均为300元左右。这些节目中，除了包括以上介绍的以外，好节目还多的很，足够玩家挑选。

但是，掌机也有一些不能克服的缺点。首先，由于屏幕是液晶显示的，故必须在光线角度合适时才能看清画面，而且当画面快速卷动时及人物快速移动时会出现严重的残影现象，影响画面质量。其次，由于掌机使用电池供电，故不能长时间游戏，如要玩需存储进度的游戏时，显得有些力不从心。而外接直流电源的话，便携二字就不能充分体现了。第三，由于掌机携带方便，难免被一些自制力差的玩友带到不该带的地方去玩，从而引起家长、老师及社会舆论对电玩的更大反感，实在是大大的不妙。所以，请这类玩友自重。

以上是笔者为大家介绍的一些掌机的情况和一些看法，希望能对各位玩友起到一定的作用，愿大家能够少花钱而买到最理想的主机，玩到最爱玩的游戏。

孩子喜欢家长忧？

——谈谈少年儿童玩电子游戏的利与弊

文/北京前导软件有限公司 胡 林

一个怪物迷住了成千上万的少年儿童。孩子们对这个怪物的迷恋到了废寝忘食的地步，以至很多教育专家和少年儿童工作者都不断发出呼吁：把孩子从这个怪物的魔力中拯救出来。这个怪物就是电子游戏。

电子游戏传入我国不过是最近几年的事，但其普及的速度却十分惊人。先是游戏机着实火了一把。据不完全统计，目前国内的游戏机拥有量已经超过了1000万台！在北京，190万中小学生中，超过70%的家庭中有游戏机，一时间，"魂斗罗"、"超级玛利"成了孩子中间最时髦的名词；街头各种名目的电子游艺厅随处可见，经常混迹其中的，大多数也是中小学生。随着科技的不断进步和生活水平的不断提高，计算机也开始越来越多地进入家庭。很多家长买计算机的初衷是帮孩子学习，不料孩子在计算机上玩游戏的时间却远远超过了学习的时间。望子出龙的家长们愤怒之余，有的每天"护送"孩子上、下学以躲避游艺厅的诱惑；有的把家里的游戏机束之高阁，或仅仅在孩子考出好成绩时才"解禁"片刻；有的则对购买电脑追悔莫及，发出"早知今日，何必当初"的慨叹。那么对孩子玩电子游戏到底是应该放任自流，还是应该严格禁止呢？孩子到底能不能玩电子游戏呢？家长和老师又应如何看待电子游戏呢？

显然，对孩子玩电子游戏采取无为而治的态度，无论从感情上，还是在实践上都是行不通的。毋需讳言，孩子迷恋电子游戏确实造成了很多问题：有的孩子通宵达旦地坐在屏幕前玩游戏，却把课本和作业丢在一旁；有的孩子长时间地沉浸在游戏的情节中而不能自拔，以至上课时精神恍惚，答非所问；还有的为了能在游艺厅潇洒走一回而从家里偷钱甚至抢劫，从而走上了犯罪的道路。目前，我国软件市场还没有进入法制化、规范化的状态，各种游戏软件（包括游戏卡、软盘等各种载体）通过种种非正规渠道流通，给管理造成了很大的困难。既助长了非法拷贝的歪风，又导致一些夹杂有不健康、甚至黄色、反动内容的游戏在社会上不断传播，严重摧残了少年儿童的身心健康。因此，对少年儿童玩电子游戏采取一些限制措施，比如规定中小学生不准进入游艺厅，就是完全必要的。

不过，也不能完全禁止孩子玩电子游戏。电子游戏的确有它特有的魅力：丰富感，更是电子游戏独到的优点，它能给游戏者提供其他一切娱乐方式都难于提供的"太虚幻境"，使游戏者可以在其中安全地领略到平时很难遇到（如战争）甚至根本无法遇到（如上古时代）的种种体验。十多年来，电子游戏迅猛的发展，也说明电子游戏比起其他娱乐方式的确有优越之处。如此有趣的娱乐方式又岂是一句"不能玩"所能禁止的呢？看到这里，有些家长或许会愤怒地问："不禁止怎么办？难道只能对孩子听之任之，让孩子玩物丧志吗？难道孩子受不良游戏的影响，家长也只能视而不见吗？孩子眼睛近视了怎么办？玩游戏耽误了功课，考不上大学谁负责？"

爱子心切的家长不必着急。孩子是祖国的未来，也是家长的希望所在，当然要让他们健康成长。对出现在孩子身上的问题，也一定要有妥善的解决办法。问题是，玩是孩子的天性，玩电子游戏也是如此。单纯禁止，只能诱发孩子的逆反心理。试想想看，孩子要是心里总因为家长不让玩游戏而闹别扭，又怎么能专心听讲，认真做作业呢？而且，如果孩子压根就不爱学习，你不解决他的厌学心理，仅仅不让他玩电子游戏，他也会迷上其他的东西，比如追星，比如搓麻，难道能对孩子的成长有好处吗？反之，如果孩子适度地玩一些有益的电子游戏，让兴奋点暂时地转移一下，学习或写作业的时候就会精力更加充沛，学习的效率自然也更高了。这里，关键不在于允许不允许孩子玩，而是怎样使他对学习产生兴趣。

再说，玩电子游戏本身也是一种学习。电子游戏分有动作、仿真、角色扮演等多种类型。玩这些游戏，都可以拓宽孩子的知识面，训练孩子的观察力、逻辑推理能力、想象力、图形分析能力和方位认知能力，提高孩子的反应速度，改善孩子的手眼协调性，对培养孩子的好奇心、竞争与合作意识等非智力因素也有很大帮助。更何况，电子游戏中还专门有一类益智游戏，例如有一个在Windows环境中运行的游戏"挖地雷"，就是一个让人百玩不厌的益智游戏。数学中有一个分支，叫做对策论，就是从研究打扑克、下棋开始入手的，这从它的英文名称"game theory"就可以看出来。说不定再过若干年，电子游戏中也会派生出一门崭新的学问。从这个意义上讲，玩物也未必丧志。

玩电子游戏还有一个好处，就是可以减少甚至消除人和计算机之间的隔阂。这一点对我们中国人尤其重要。欧美人从小就和打字机打交道，起码对键盘是熟悉的，对于屏幕上频繁出现的各种英文提示更不会感到陌生。学习使用计算机，自有其优越性。对中国人来说，事情就远没有这么简单。计算机80年代才开始进入中国的一般单位，90年代才开始逐步进入家庭。对大多数中国人来说，计算机头上顶着高科技的光环，脸上蒙着英文面具，实在是件相当神秘甚至神圣的事物。而电子游戏，恰恰可以帮助人们了解计算机，使人们认识到：高科技光环笼罩下的计算机，既可亲，又可爱，而且绝不是那么高不可攀。如果说计算机可以让我们更多地了解世界，那么同样可以说，电子游戏可以让我们更多地了解计算机。事实上，有很多人正是从游戏开始认识计算机，接着开始学习编一些简单的软件，然后又在学校学习计算机专业，最后成为中关村一条街上的弄潮儿。游戏《红花会秘令》的策划兼美工叶丁就是其中一个很好的例子，他在高三时边学习边进行创作，毕业时不仅作品问世，而且以优异的成绩考进了第一志愿——清华大学计算机系。

总之，对孩子爱玩游戏，既不能放任自流，又不能绝对禁止。成都武侯祠中有一副对联，其中有半句是"不审势则宽严皆误"，用在此处是再合适不过了。无论是家长还是老师，关键都在于"审势"。目前，学生课业负担过重，教学方法陈旧、落后，学校和教师在升学指挥棒的驱使下，不得不采用一些有悖于教育规律的手段来提高学生的成绩，使沉重精神压力过大，高分低能也不再是个别现象。这种情况越来越引起有识之士的重视。很多专家学者都呼吁改革教育方法，给孩子提供更科学合理的教育手段。那么，为什么不能从电子游戏中吸取一些可借鉴的东西呢？

电子游戏是社会进步的结晶，从来没有一种娱乐方式能像电子游戏那样，把科学与艺术结合得如此紧密。虽然对电子游戏感兴趣的人很多，甚至有些爱玩电子游戏的孩子成绩稍差，但也不能由此得出玩电子游戏就意味着层次低的结论。更不应对爱玩电子游戏的学生采取歧视的态度。他们对学习之所以丧失兴趣而迷恋游戏，很大程度是因为他们要在游戏中满足自己的成就感和自尊心。对这类学生，首先要激发他们对科学的兴趣，培训他们的钻研精神，帮助他们形成良好而健全的性格，使他们逐步建立起学习的信心。如果教师能明白地告诉学生：在游戏中取得的一切成就，无论看起来有多么伟大，也不能代替现实生活，再用其所长，引导他玩一些教学游戏或益智游戏，就不定会起到妙手回春的作用。其实，电子游戏和它使用的手段确实启发了不少有心人。目前在市场上崭露头角的各种教育软件，无不强调寓教于乐，强调图文并茂，强调调动一切手段来加深学生的印象，强化教学效果。这不正是吸取了电子游戏的长处吗？如果每位教师都来做这样的有心人，何愁浪子不回头！

对家长一说，自己学会玩电子游戏，并抽出时间和孩子一起玩，可能不失为一种好办法。孩子玩电子游戏，一方面是电子游戏确实有吸引力，一方面也由于如今的孩子大都是独生子女，缺少一同玩耍的伙伴所致。任何人都有与其他人进行感情交流的欲望，孩子也不例外。当他或她的这种愿望无法得到满足时，就只能退而求其次，与电子游戏中的人物进行"交流"。长期听任这种情况的存在，对孩子性格的形成与发展肯定会造成不良影响。而如果家长能和孩子一起玩，结果就可能完全不同：可以因势利导，使孩子从游戏中发现并学到一些有用的知识；可以防止某些游戏中的不健康内容对孩子产生不利影响；可以防止因游戏时间过长而损害孩子的视力；同时，还可以在与孩子一同游戏的过程中，密切父母与儿女的感情，活跃家庭气氛。家长如果把那些平时板着面孔教训人的话，在游戏过程中以一种平易近人的口吻娓娓道来，自然也容易被孩子接受，收到"润物细无声"的效果。

现在的孩子，正是跨世纪的一代新人。谁都希望他们早日成材，谁都希望他们学得高兴，玩得开心。谁都希望孩子负担又不太重，又能提高学习成绩。但希望终归是希望，要把美好的希望变成现实，还需要我们这些成年人运用一切可能的手段来教育他们。在"一切可能的手段"中，电子游戏也是一个。这就是本文的结论。

PLAY STATION大解析

文/特工黄

从未涉及过游戏业的世界级家电巨人SONY推出的次世代游戏机PLAY STATION(游戏工作站,简称PS)在次世代之战中一直处于领先地位,与游戏业巨头SEGA的SATURN(土星)打得难解难分,卓越的性能与低廉的价格使其得以傲视群雄,佩服之余,不禁使人想起它那句引以为豪的广告词"It's a sony"。

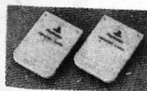
出类拔萃的机能

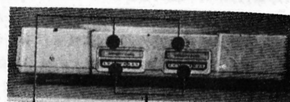
PS采用了一枚32位RISC(精简指令集)芯片R3000作CPU,主频为33.8688MHZ,它虽不像土星那样有双CPU交互支援演算的机能,但SONY通过使用原先为图形工作站而开发的"分散,并行处理"技术,使得演算速度高达30MIPS(MEGA INSTRUCTION PER-SECOND,百万次计算/每秒),称其为"工作站"确实当之无愧。为了配合高速运算,PS采用了合计达28Mbit的内存(主RAM 16Mbit,视频RAM 8Mbit,声音辅助RAM 4Mbit)。

PS的图象分辨率可在256×244至640×480之间选择,最大发色数为1677万色,同屏最多可显示4000个活动角色,并可同时加以扩大,缩小,回旋,变形。PS的三维表现更是毫不含糊,由于搭载了高性能三维运算芯片,每秒能表示36万个POLYGON(多边形)并进行150万次三维演算。

和其它次世代主机一样,PS也是以光盘作为游戏载体,不过其游戏CD盘居然是黑色的,既能有效防止盗版同时又能独树一帜。在放入音乐CD的状态下开机,PS就能进入本体内藏的音乐CD播放画面,提供了与一般的CD音响相近的操作,如曲子的播放,暂停,快搜,并可根据自己的喜好来调整曲目播出顺序或反复播放。

独特的记忆卡



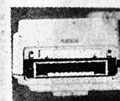


记忆卡接口

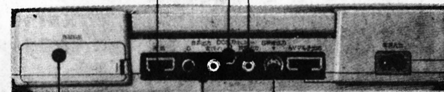
手柄接口

主机前部有两个能有效防止松脱的三段式手柄接口,而在手柄上方就是PS所独有的记忆卡(MEMORY CARD)插槽,可同时插入使用1P和2P两块记忆卡,这种记忆卡不仅小巧轻薄,可以方便与朋友们交换资料,而且不需电池就能长期记忆,不愧是SONY出品!在不放入CD盘的状态下开机就能选择进入记忆卡操作画面,可以进行记录的复制,删除等操作,用两个手柄可分别操作两块不同的记忆卡。

输出端子应有尽有



外部扩张端子 将来扩充设备接驳的地方



通信端子 两台PS可通过它进行通讯对战

DC输出端子 提供外接RF变换器所需的电源

视频输出端子 输出视频VIDEO信号

音频输出端子 输出立体声左右声道信号

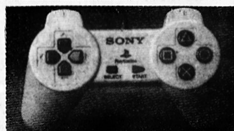
S映像输出端子 用S—VDIEO能得到更清晰的图像

AV综合输出端子 从这儿能得到AV,RGB等多种输出信号

电源输入端子 交流电由此输入

主机的后部包含了多种输入输出端子,较引人注目的是外部扩张端子,PS的潜力能由此得到发挥,虽说目前SONY连VCD匹配器这样普通的外设都尚未开发(也许是为了强调PS是十分注重游戏机能的机种,而不强调复杂的多媒体),但相信这一定是将来使它形势乐观的部分。

手柄好用吗?



手柄的正面和上面的按键设置看上去与SFC很相似,不过还是有很大的不同,首先是十字键的上下左右是分开的,这样输入秘技就能相当精确,而按斜方向时就必须同时按下两个键,但是由于其内部仍是一体的设计,所以操作感丝毫不差;开始键和选择键的形状就象录象机上的开始和停止,在许多软件上也确实对应着相应的功能;上面的L,R键左右各有两个,能够适应特殊的系统和各种不同的软件;至于手柄左右突出的部分则是便于双手握持的崭新设计,手感相当不错。

热作丛林

玩友们好！新栏目《热作丛林》在今期与大家见面，本栏目所介绍的都是海外玩友热盼中的新游戏，虽说一时半会还玩不到，但总可以起到望梅止渴的功效，同时也能缩短内地电玩与海外电玩的差距。您说对不对？

CAPCOM 三大期待劲作

FINAL FIGHT 3

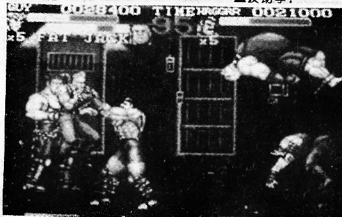
机种 SFC　类型 ACT　厂商 CAPCOM　容量 24M

这是 CAPCOM 著名的横版动作游戏《FINAL FIGHT》的第三代。

除了大家熟悉的红衣人 GUY 和市长哈格外，游戏中还新增添了两位新角色供玩家选择。另外游戏系统也作了改进，增加了许多新功能，如敌人中招后可用连续技追击，角色新增的必杀技和必杀气力槽系统等。

目前画面下方的气力槽用途尚未知晓，不过这是由制作 SSF Ⅱ X 的 CAPCOM 公司所设计的，大家应该放宽心才对。

▲我抡！　▲波动拳！　▲可以两人联手作战



▲背技仍然很重要

▲看见画面下方的气力槽了吗，这回使用必杀技应该不会损血了吧

热作期待中！　热作期待中！　热作期待中！

天地を喰らう
三国志群雄伝

吞食天地

机种 SFC　类型 SLG　厂商 CAPCOM
容量 12M＋64K 电池记忆

武將的狀態

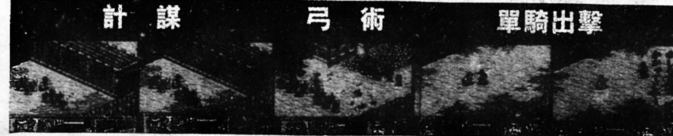
兵力③ 02　武勇⑦ 13
信頼④ 14　兵法⑧ 06
特技⑤ 騎打ち　国政⑨ 04
性格⑥ 智将　謀略⑩ 05

1. 武将姓名　2. 武将现在的官位　3. 武将拥有士兵的数目　4. 对君主的忠诚度（在君主时则指对武将的影响力）　5. 战时使用的特技　6. 武将类型　7. 战斗评语　8. 指挥作战部队的评语　9. 政治评语　10. 谋略关系的评语

城市的狀態

1. 城市名称　2. 统治者的姓名　3. 民政度　4. 财政度　5. 城市的兵粮　6. 总兵数量　7. 水军兵务

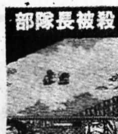
計謀　弓術　單騎出擊



敌军部队中出现逃兵后，便可对城墙攻击，令自军部队的士气不会下降，而且可以减少城墙的耐久度。

用弓箭攻击时要注意进攻的一方不会受到攻击。

单骑上前挑衅对方。对手接受的话便会上前单对单决斗，否则的话，敌军的士气会有所低落。



◀单骑出击可以消灭对方部队队长，是吕布和张飞的强项。

◀即使留有士兵，若士气消失的话，也会被消灭，要注意！

◀部队的兵士变成零后，整个部队被消灭，因此要避免受到集中攻击。

守备的一方耗尽兵粮后，城墙便会崩坏。攻击的一方便会强制性地全军撤退。

只限于攻击的一方，自军的部队在对方的城市中移动，便算是成功占领该城。

不论攻击及守备一方，军中总大将被杀的话，部队便会消灭，这是胜利的要点。

不论攻击或守备一方，参加战争的部队被完全消灭后，余下的一方便会胜利。

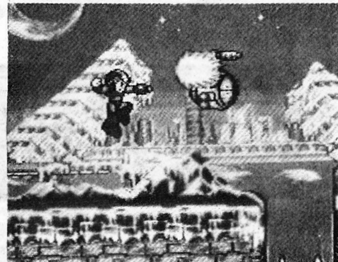
喜欢模拟战争游戏的玩家一定不会不认识这个耳熟能详的三国志游戏了，它是以本宫弦志的漫画〈吞食天地〉为蓝本，以其独特的画风来演绎的三国志世界。玩家在游戏中需扮演一位英雄，率领手下大将夺取各地的城市，最终统一全国。

游戏有三种难度选择，初级是初期设定支配十个以上的城市便会胜利，以开始游戏后一百年为期限，中级和上级则是以统一天下为目的。可选择的剧情也有三种，桃园结义，赤壁之战，三国鼎立，根据剧情可选择的君主人数不同，而且势力分布也会不同。

洛克人 X3

机种 SFC　类型 ACT
厂商 CAPCOM　容量 16M

◀蓄气发招仍然健在

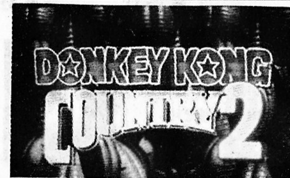

▲能把冰川融化吗？

游戏的基本操作与前作并无两样，急速冲刺，弹墙跳和蓄气攻击等在〈洛克人 X〉中耳熟能详的动作仍然健在，所以玩过前集的玩家可能会更有亲切感。至于难度可能会有所提高，首领也不再是〈X1〉和〈X2〉中的 SIGMA，而是新登场的 DOPURA。

洛克人会在不断的战斗中，得到可提高能力的"强化配件"，进行不断的进化，进化的内容则是千奇百怪，应有尽有。

在上一集里，玩家若不使用弹墙跳，急速前冲及已到手的特殊武器或配件，要想过关斩将实在很难，这回的《X3》也不例外，但由于加入更多的配件，可想而知一定会有更难玩，更令人伤脑筋的难关出现，必定会让玩家废寝忘食，欲罢不能。

超级大金刚 2



机种 SFC　类型 ACT　厂商 任天堂　容量 32M

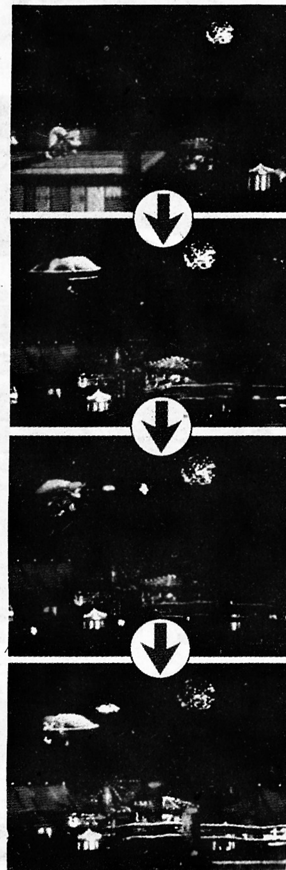
想不到《超级大金刚》这么快就有续作。它在完全继承了前作的优点后，又做了大幅度强化。除了画面更加漂亮外，它还新追加了母大猩猩角色，她将与小猩猩一同展开冒险之旅。这位母大猩猩还有一个独特技能，就是旋转她的长头发以产生上升气流来增加跳跃的距离和空中停留的时间。

和前作类似，游戏中还有某些角色可以被主角所操纵，例如猩猩可以骑到蛇的身上驾着它四处弹跳，还能使用各种道具攻击敌人。

▼漂亮的 GG 画面

▼好可怜！

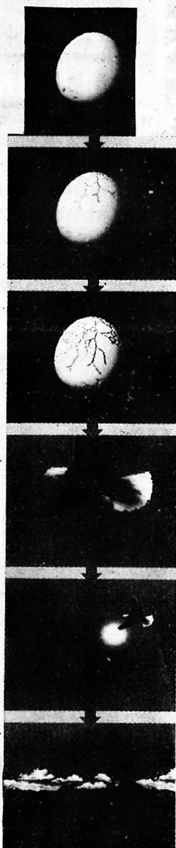
◀拾起鸟蛋向大鸟砸去


▲母猩猩跳起后可在空中旋转头发以跳得更高

ENIX 最新作——天地创造

机种 SFC **类型 ARPG**
厂商 ENIT **容量 32M**

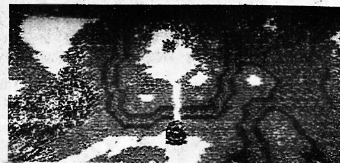
鸟类诞生了！▶



艾尼克斯 32M 的大作《天地创造》揉合了动作 RPG 和 SLG 的要素，同时在画面效果处理上大下苦功，可以说是一部集合了美丽的视觉效果及完美的操作性于一体的 ARPG 佳作。

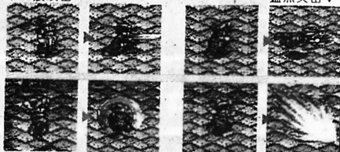
本游戏中的世界分为地表和地底两个世界，玩家可以成为“神”，也可以成为“恶魔”来进行游戏以创造出新的一片天地。主角由地底开始，慢慢旅行到地表上，随后原本干枯的地表复活，发展出文明与都市生活。玩家的一举一动将左右整个世界的发展。

主角有走、跑、跳三种移动方式及四种攻击方法，可使用的魔法有两类，一类是普通的攻击和治疗魔法，另一类是可召唤因冒险而结成伙伴的召唤魔法。每种魔法都有其特别的属性，至于魔法的画面当然是迫力十足！



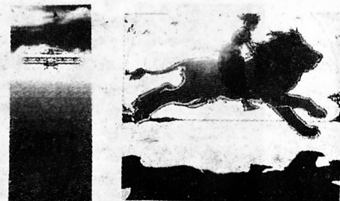
▲这就是主角居住的地底原野

▼一般攻击　　猛烈突击▼



▲跳跃飞斩　　跳跃飞踢▲

▲这就是召唤魔法　　很帅吧！▼



▲随着文明的进步，可以利用飞机来旅行

■游戏进化论　第五讲

bit 与 BYTE

文/特工黄

根据资料，土星的内存合计达 36Mb，而一台 486 电脑若有 16MB 内存已相当令人羡慕了，难道土星竟有数倍于 486 电脑的内存？答案是否定的，因为 Mb 与 MB 并不是同一个计量单位。

电脑是 0 和 1 的世界

现实生活中，人们常用的是十进制，即用 0—9 十个数字来计数，逢十进位，而在电脑世界中，是靠电路来计算的，由于电路通常是用通和断、有电和没电、高电平与低电平两种状态来表达，故只有 0 和 1 的二进制用来表示电路状态是再合适不过了，而且出错的机会也很小，俗话说，0 就是 0，1 就是 1 嘛。

bit 就是二进制的“位”

二进制的规则是只用 0 和 1 来计数，逢二进一，十进制的‘2’在二进制中进了一位成了 10，同理‘3’是 11，‘4’是 100。bit(位)是电脑用于计量二进制数的最小单位。100 是一个 3bit 的数(数数它的位数就知道)，而 3bit 能表达的范围是从 000 到 111(即十进制从 0 到 7)。bit 数越大，能表达的数值范围也越大；电脑一次能计算的 bit 数越大，电脑的机能也就越强。16bit 的 SFC 比 8bit 的 FC 功能强，游戏容量大也就是这个原因。

1BYTE＝8bit

由于 bit 这个单位实在太小，早期的电脑又多是 8 位的，故人们把 8 个 bit 定义为 1 个字节，即 BYTE。那么 K BYTE 与 M BYTE 又是怎么回事呢？原来，K 是 KILO(千)的缩写，M 是 MEGA(兆，百万)的缩写。不过在电脑中，正好 $2^{10}=1024$ 约等于 1000，为了方便计算，就规定 1K BYTE＝1024BYTE，1M BYTE＝1024K BYTE。

M bit(缩写为 Mb)目前常用于游戏机、卡容量的计量，M BYTE(缩写为 MB)则多用于计算机容量的计量。记住，1MB＝8Mb！土星 36Mb 的内存按电脑的方式来算只不过 4.5MB 而已。

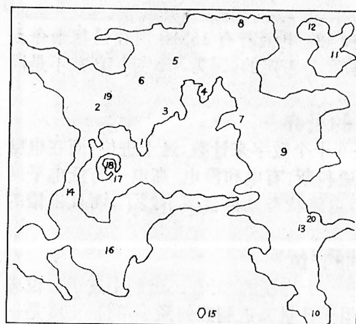
一些资料不分 MB，Mb 或一律写作 MB 甚至省略，读者岂有不晕之理？

游戏及媒体	容量(bit)	容量(BYTE)
(FC)魂斗罗	2Mb	256KB
(SFC)圣剑传说Ⅱ	32Mb	4MB
(MD)超级街霸	40Mb	5MB
(PC)轩辕剑外传	144Mb	18MB
(街机)’94 格斗之王	196Mb	24.5MB
一张 3 寸磁盘容量	11.5Mb	1.44MB
一张光盘容量	约 4800Mb	约 600MB

责编：STAR

太空战士Ⅱ 简明攻略

文/Y&Q



▲全体地图

1. 先从アルテア村①的公主口中得到指令。

2. 到フィン村②酒吧的地下室(通过酒吧右上角的墙壁)中得到戒指リング。

3. 回到アルテア村①见公主,公主把一只小船交到勇士手中,勇士可以渡过湖及在河中行进,ミンウ加入。

4. 到サラマンド村⑤与ヨーゼフ会面。
①—③—乘船—④—乘飞空艇—⑤
在③④可以在两人手中买到船票,在④的酒吧间内一人手中可买到飞空艇票。

5. 到セミテのたき⑥救出洞内俘虏并拿到ミスリル(洞内的首脑害怕冷冻魔法,先买到冷冻魔法再进洞)。

6. 回到アルテア①村把ミスリル交到武器店一老者手中。

7. 到バフスク村⑦与一村民对话后进入地道得到通行证つうこうしよう。

8. 到ポフト村④与シド会面得到太阳火炎ひくうせん的情报。

9. 加到アルテア村①ミンウ脱队从令主处得到めかめのベル情报。

10. 到サラマンド村⑤与ヨーゼフ会面并让其加入。

11. 到セミテのたき⑥在门口的蓝石头旁边隐藏的屋子中找到雪之船。

12. 到雪原之洞⑧得到めかみのベル。ヨーゼフ死亡。

13. 到カシユオーン城,ゴードン加入得到太阳火炎,(在城门的火盆边调查,火盆内的火会消失)。

14. 到大战舰⑩用太阳火炎把大战舰点燃。

15. 回到アルテア村①得到情报后,国王死亡。

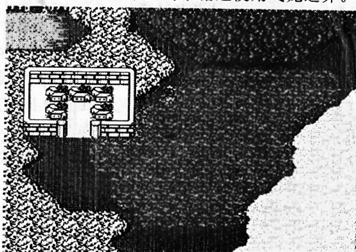
16. 到バルム村③レイラ加入得到一只海船。

17. 在デイスト城⑪得到ペンダント的情报。

18. 到デイスト北的洞中⑫得到ペンダント。

19. 回到⑪得到飞龙之卵。

20. 在口最下层的水塘边使用飞龙之卵。



21. 回到アルテア村①将假公主打倒,レイラ脱离,ゴードン加入。

22. 到斗技场⑬与怪兽搏斗,将公主ヒルダ救出,ゴードン脱离。

23. 到フィン城②レイラ加入把城夺回,得到情报。

24. 到フィン城池下,入口在最高层右上角得到白い假面。

25. 到ミッテイP村⑭地下室的女神像前使用白い假面。

26. 在南岛洞内⑮得到黑い假面。

27. 到ミッテイア洞⑯内将黑い假面交给一村民进入洞穴可以取到クリスタルロッド。

28. 到ミッテイア塔⑰被大浪卷入鲸腹,把クリスタルロッド交给ルチヤード使其加入,重新得到海船从鲸腹内脱出。

29. 在ミッデイア塔⑱与三魔导土交战。

30. 回到フィン城②得到龙卷情报,在フィン城的境的间使用ペンダント呼出飞龙。

31. 在龙卷⑲内与皇帝对决。

32. 在フイソ城内对话,到ポフト村④拿到飞空艇。

33. 到パラメキア城,リチヤード死亡,用飞龙脱出,パラメキア城毁灭。

34. フィン城②最后一员战士加入休整后准备最后一战。

35. 在ゾエイドパソデモニウム㉑与皇帝最后对决。

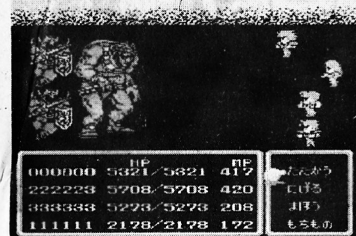
36. フィン城,大结局,胜利。

注意:一定要尽量打开所有宝箱,在游戏的大部分时间里,所有最强装备都是从宝箱内得到。

太空战士Ⅱ部份魔法一览

主要魔法——成功率100%

对敌使用



日文名	中文名
サンダー	闪电魔法
ファイア	火焰魔法
ブリザド	冷冻魔法
タラウダ	放勢魔法

以上魔法对于与其属性对应的敌人有效,对于与其属性相同者起反作用(给对方加血)对于其它的敌人功效不明显。

ホーリー	神圣魔法
フレアー	终结魔法

以上魔法对所有敌人有效。

ドレイソ	吸血魔法

可以夺取绝大部份敌人的HP

アスピル	吸灵魔法

可以夺取所有敌人的MP

对己方使用

日文名	中文名
バーサク	聚气魔法(提升攻击力)
テレポ	移动魔法
アンチ	降灵魔法
ケアル	回复魔法
レイズ	复活魔法
エスナ	解毒魔法

降灵魔法可以降低对方MP,但是效用不大如果对己使用可以使MP的最大值增加,所以把アソチ编在"对己使用"的一栏中。

辅助系魔法——成功率不高的一系

对敌方使用

日文名	功效
トード	把敌人变成青蛙
ブライン	使敌人攻击力下降
スリプル	催眠敌人
カーズ	封住敌人魔法并且降低攻击力
ストップ	麻痹敌人使其丧失攻击能力

スタン	同上但威力有所不同
サイレス	封住敌人魔法和咒语
フオーグ	同上威力更大
ブレイク	把敌人变成石头
デス	可以把敌人一次杀死
チエンジ	可以使敌人 HP 与自己交换
デスペル	即死系魔法，成功率最低

对己方使用

日文名	功效
ウォール	防御魔法攻击
バリア	防御辅助系魔法攻击
プロテス	防御武器攻击
ブリソク	躲避攻击一次
ヘイスト	攻击速度提升
バスナ	??
シエル	??

以上列出了大部份咒语和魔法的功效，但有些魔法和咒语的功效笔者还不清楚，如：

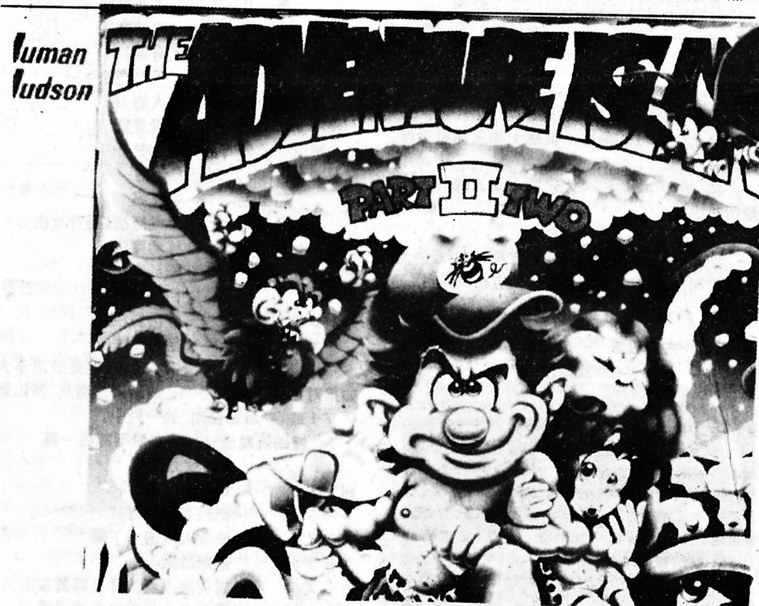
オーラ气合魔法　アルテマ创世魔法等。

太空战士Ⅱ　部份道具一览

药草名	功效
まトのはり	可解じし(石化)
じゆうじか	可解疲劳
とんかゐ	可解わすゐた(魔法毒)
とんけし	可解もうどく(暗黑)
めぐわり	可解もうもく(沉默)
ねとめのきツス	可解かえる(混乱)
药品名	**功效**
ポーツョソ	少量回复 HP
ハイポーツヨソ	中量回复 HP
エーテル	补充 MP
コテーヅ	全体 HP、MP 适量补充
エリフッセー	个人 HP、MP 加满
フェニツクスのわ	复活

せひじやのここゐ装在随身行囊中战时使用可以提高魔法攻击力一倍。

责任编辑：半熟

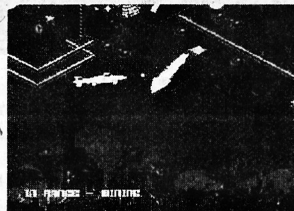


海底之谜

文/邱康敏　胡　悦

机种 MD　厂商 BLACK PEARL
类型 3DSTG　容量 16M

喜爱 3D 45°斜俯视角游戏的玩家，一定会对《沙漠风暴》有所了解，《SEA QUEST》同样也是 3D 视角的射击游戏，所不同的是控制的是在深海中潜行探密的潜水艇，而不是飞在天上的阿帕奇。



◀海底世界隐藏杀机，有许多敌人，还不能破坏建筑物。

虽然《SEA QUEST》是一款 3D STG，一但进入了任务版画面既变成普通的 2D 画面，而熟练掌握各种舰艇操作方法成为玩通游戏的第一步，下面首先介绍一下主视窗下的各项操作。

首先要弄清各种设定的情况

主潜艇操作法

↑：前进　↓：后退　←：左转

→：右转　A、B：可分别发射不同的武器

C：↑+C 为下沉，↓+C 为上浮

START：可以调出如右图的菜单：

A	①
B	②
③	④
⑤	⑥

①显示 A 键所发射的武器。

②显示 B 键所发射的武器。

（注：可随意设定 A、B 键的武器）

③显示座舱：查看舰艇耐久度及各种武器剩余量。

④提示栏·商店：此项闪动时会有非常重要的帮助过关的提示，奇怪的是居然在艇上有商店存在，要是武器用完了还得花钱买，挣钱的途径自然是打击敌人，注意如打击己方设施会扣钱的。购买武器时自然是越贵的威力越大，"便宜没好货"的道理我不说想必诸位也都明白。另外在此栏左下方显示接关密码。

▶当艇中缺乏物资时，可在这里购买。

⑤地图：用十字键移动视窗，骷髅标志为敌人；叉子形图案为潜艇自身，黄色十字标为任务地点，白色十字标为寻宝地点。

▶用雷达可看清周围的情况。

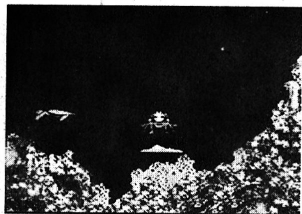
⑥子艇库：只有接近任务和寻宝地点时，此选项闪烁时才可选定。适应这种奇怪的操作模式要用一段时间，适应后就可以行进自如了，要注意的是不光中弹会减耐久度，撞山也是不行的。

▶当到达任务时，子艇库就会闪亮。

要派遣合适完成各项任务的子艇

到达任务或寻宝地点后就可以进入子艇库。正下方中央是子艇商店，共有 6 种子艇，功能各不相同，下面逐一介绍。

CRAB：蟹形艇，主要是搬运宝物用，A 键为高压喷水，可将沙土冲去，把埋在里面的宝物挖出来，B 键为发射追踪弹，但是发射速度慢。



◀海底的宝藏可令你发大财。

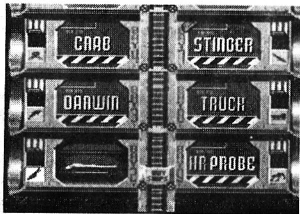
STINGER：遥控鲨鱼；A 键加速，C 键发射鱼雷。鲨鱼速度，火力均适中，但体积较大，容易挨打，控制法需熟练掌握。

DARWIN：遥控海豚；不能发枪但速度最快，A 为加速，C 为探测。和鲨鱼一样，耐久度耗尽就不受控制而逃走了。

TRACK：卡车，专门收集财宝，又大又笨，对付敌人绝对不合适。A 键左右转向，B、C 键发射武器。

SPEEDER：快艇，速度、火力均为上乘，体积大了一点，若是上下方受敌就不妙了。A 键左右转向，B 键发追踪弹（只能追踪活动敌艇），C 键直射弹。

AR · PROBE：焊接车，速度慢了点，但体积小，不易挨打还能钻洞，其焊接功能在特定关中是不可代替的，火力也不算差。因此最为常用。A 键左右转向，B 键焊接，C 键发射激光。



◀选择哪种子艇是完成任务的关键。

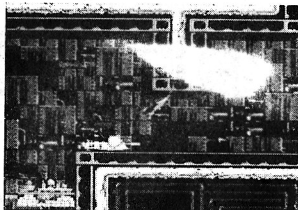
在任务与寻宝过程中是 2D 横版 STG 模式。任务各不相同，寻宝通常是先派出攻击舰艇把版内敌人全干掉后，再派出螃蟹冲沙挖宝。

无数谜题等着你去解，而有了此攻略……

基本操作法介绍完了，下面介绍各关的攻略。首先要说明的是这是一个谜一般的游戏，每一关都要解谜。因此解谜是《SEA QUEST》最首要的任务，一但谜团解开，游戏便会迎刃而解。

第一关

任务一：在沉没的飞机中打捞物品。先派小艇消灭版面中的敌人，再用卡车或螃蟹运货，注意机舱挡住的部分



▶在任务关中解谜成为关键。

要仔细找。

▶在机舱中会藏有宝物。

任务二：洞穴救援。很可能在视窗内与任务标志重合也找不到放小艇的地方，这时应先将山岩用炮轰开，露出洞穴，之后才能进入。进入后会发现是限时版，应派鲨鱼将深色岩石轰开，并将开口扩大到能通过螃蟹为准，右下角处发现应救援的潜艇，打击石钟乳上端将其击落，之后迅速返回再派螃蟹救出艇内人员返回即可。关中有落石要当心，另一点是海洋生物击中的话要扣钱（程式设计者是动物保护协会的？）

过关版是用快艇限时通过敌封索区。只要不算太慢，时间不会不够用，多用追踪球吧。如果太赶时间，反而会手忙脚乱而死。

第二关

任务一：漏油的沉船。在限定时间内，用焊接艇将油船上漏油的洞全焊上即可，若是不知道的话，便会一筹莫展。

任务二：拆除定时炸弹。一共 8 组，每组 3 个共 24 个炸弹，同色外壳和内波的炸弹为一组。波形一共有两种，只有海豚和焊接机可以改变它，直至改出正确的组合，内波便消失了，这组炸弹便算拆除完毕。这一关有相当的难度，限时很紧，因此应不惜海豚保证速度；另一个麻烦是不易找全炸弹，这时不妨往右上角去找找看……

任务三：拆除反应堆核心。这是一个多兵种联合大作战的难关。首先用海豚到右上方将一个开关打开，这个开关启动了一个水轮机。之后借水轮机之力迅速冲过自动门，到上方将自动门开关关闭，这时返回，将水轮机关掉

（这一步千万不可忘，否则就完蛋了。）回到母艇，派出焊接车将门内多处漏油管道一一焊好。之后返回母艇，派出海豚到竖井最底端可发现立柱变成活动的了。小心通过，别被压死，内部又可找到一个开关，拨动后返回。派出螃蟹，下到底部后应先找到一个充满蓝色液体的池子，进去泡一下会镀上一层防辐射膜，这样就不会受核辐射的伤害了。然后可放心进入反应堆内部，将核物体运回，返回途中当心被铁柱压死！要提醒的是水门内有两个开关大可不必扳动它，否则其结果不可预料。

过关版是用海豚限时游过曲折的洞穴，不要被限时吓倒，小心一点，慢一点也不要紧，拐弯处只要远离水雷就不会把它吸过来。

第三关

任务一：破坏弹药库。不限时的版面，只要消灭全部敌人，即可将门打开，炸毁最后一桶炸药。

任务二：炸毁敌基地，限时版，必须在总部发令时立即进入，否则会浪费许多时间。因此建议先不打，记住任务位置后重新来。共有 6 枚炸弹在基地内，必须用螃蟹才能搬运，且必须将一个门内的敌人全部干掉后下一个门才会开。唯一的方法是用鲨鱼消灭敌人，再用螃蟹将炸弹拖至大厅正中央，速度务必要快。

任务三：排除沉船中的炸弹。限时版，但时间很充裕。只有焊接车才能耐深海的压力，别的一概会受不了。定时炸弹很好找，但要用正确的方法和按正确的顺序才能将连接炸弹的三根电线切断，顺序错的话会引起大爆炸触发地震，那就全完了。正确的顺序左、右、中；方法：左侧的沿下方左、右（先左后右）分叉用焊头慢慢移到结点处；右边和中间的沿上方慢慢往回移动。

任务四：摧毁敌基地。任务越来越富攻击性了，不知玩友有什么预感没有？不限时任务，很可以轻松一下了。

任务五：炸敌物资。同样不限时，用鲨鱼打，寻找物资桶并炸毁，类似第一关任务二。

FINAL MISSION！经过两个轻松的任务后，终于要决战了，这个令人绞尽脑汁的游戏马上就要打穿了，真激动啊！这一关并不难，只要消灭全部敌人，BOSS 就会出现，关底又大又难看，但极为灵活，在空旷处你决不会是它的对手！只要退回后边的窄道内，这家伙就"英雄无用武之地"了，用快艇的追踪球骑在它的上面可轻易干掉它！……OK！长出一口气。

CONGRATULATIONS！

终于通关了，各项任务都完成了（其中还包括……哈哈，喜形于色，一旁的人好象在说：你好象很高兴的样子！）仔细回味一下，初玩时，感觉此节目音乐一般，图象灰暗，操纵起来难得很，实在不太想玩。但作为闯关族就一定要打穿它，（怎么样，很象遇难而上的勇士吧！其实是迫于某种压力……）。玩了一会儿，就被此游戏精巧的构思和出色的 3D 效果而惊叹，继而会因解开一个个百思不解的谜而欢呼雀跃，心中充满成就感，欲罢不能了。

此节目为密码接续，而且有一项很方便的设定，即当 GAME OVER 之后，只要不关机，选择 Password 时，电脑会自动帮你输入最新的密码。可以省去很多时间。为了方便玩友现提供一些密码，仅供参考。

bf7nbmkxqbc3

vx4m－w5wornk

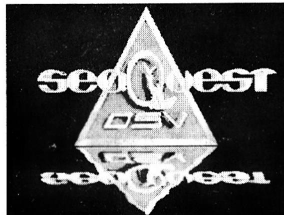
777vwds68d1f

4h30kkq6qfth

drcx3dqqgxf3

cq50φ6mrxvkc

责任编辑：PINSER



申城街机大扫描

特约撰稿人:叶 伟

如果把街机的玩家比做朝圣者,那么,申城将毫无疑问地成为麦加。据此间人士的统计,在中国大陆,象上海这样繁荣的街机文化市场,大概还没有第二家。

她是当之无愧的。

这之中当然有不少值得各阶层深思的问题,但是在对申城街机文化的内涵做透析之前,还是让我们先看看她的现状吧。

据不完全统计,上海目前拥有各类豪华游戏房十三家以上。由于此类游戏房均属中外合资性质,规模较大,因此在机型、机种上都大大超出了中国大陆的同期水平,有一些甚至与海外同步。笔者在此略做介绍。

世嘉公司

◀VR战士

1. VR战士系列:说到街机,首当其冲的当然是世嘉;说到世嘉,首当其冲的当然是VR战士Ⅱ。这个游戏无论是画面还是动作,都已经无可挑剔。其中LION的螳螂拳和舜帝的醉拳,一旦施展开来,不但赏心悦目,令人大快朵头(请恕笔者用词不当),而且威力无比。这个节目充分显示了世嘉MODEL2基板的水平,是新一代对战游戏的巅峰之作。

申城的"VR战士Ⅱ",最早由上海NAMCO公司引进,现在共有五台,其中四台为台式机,一台为50吋液晶投影。在此之前的94年初,"VR战士"亦曾在上海红极一时。投币率始终高居榜首。

◀世嘉拉力赛(四台联机)

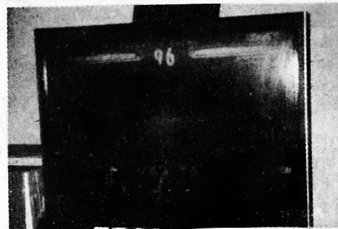
2. 世嘉拉力车赛:SEGA RALLY是世嘉的AM3在95年日本AOU展上刚刚推出的新游戏,使用的也是MODEL2基板。画面的效果绝对逼真,CG水平一流,与AM2的VR战士Ⅱ相比有过之而无不及,唯一遗憾的是速度感不够。在上海登场的是四台联机的豪华型,相当的过瘾。

3. 美国飞车:DAYDONA USA是AM2在94年制作的赛车游戏,曾移植至土星。该游戏速度感非常出色,而且有壮丽的飞车镜头,相当刺激。该游戏上海目前较普及,大多数都是50英寸投影豪华型的。

CAPCOM公司

4. 电影版街霸:CAPCOM的"本命马",曾经是格斗界王牌的巨作。这个电影版街霸是根据94年美国电影"街头霸王"(尚格云顿主演)改编的,采用电影实写场面与特技画面结合的手法制作。游戏中的登场人物有13个,根据原16人街霸的角色,删去了T·Hawk等4人,增加了电影中的战场指挥泽田谦也。曾经在"X"版街霸中出现的"超必杀技",在此处增加到了两种,但效果反而没有原来辉煌。

与所有的扫描版游戏相同,这个"街霸"也没有逃脱画面粗糙,游戏性差的缺点。虽然电影非常轰动,但这个"电影街霸"的游戏却实在令人不敢恭维,让人颇为失望。



电影街霸(50吋液晶屏)(黑乎乎)

"电影版街霸"在上海是50英寸的投影画面,但很可惜,太弱的光线使笔者无法拍到清晰的照片,只有请读者见谅了。

5 僵尸系列:CAPCOM在"街霸"之后,制作了新的系列——VAMPERE,其中最为精彩的是今年2月刚刚推出的"VAMPERE HUNTER"(僵尸猎手)。这个系列承袭了"街霸"特有的严密性,在拆招、破招方面有了更长足的进步,画面也相当出色。施展必杀技、超必杀技时,场面非常华丽,而且具有磅礴的气势。与CAPCOM的另一个类似作品"X—MAN"相比,显然更受玩家的青睐。

"僵尸"系列在上海非常普遍,个中高手也比比皆是,有不少日本玩家甚至都栽在他们手里。

NAMCO公司

◀VR战士Ⅱ(台式)

6 铁拳:TEKKEN是NAMCO用来对抗世嘉"VR战士"的一记"铁拳"。画面的出色是不用说的,角色的造型也非常出色,94年夏出现在上海市场时,曾一度抢走了"VF"的风头。

但是"铁拳"的缺点比较明显,一是动作太少,而且无论男女都是力量型的选手,罕有技巧性;二是动作的难度大,攻击由于要分左、右不同的键而显得过难。三是角色的动作显得僵硬。不过无论如何,它在街机中的地位是不可缺少的。

◀左至右:饿狼传说3、铁拳

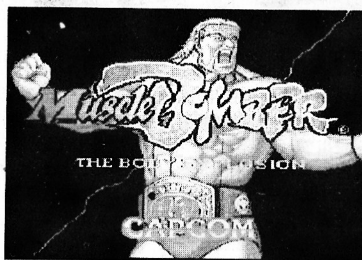
7 电光车手系列:RAGE RACER是NAMCO用来对抗世嘉的又一作品,矛头是"美国飞车",该系列使用"系统22"基板,与世嘉的"系统32"类似,但画面更加细腻,质感和速度感也很出色,只是不象"美国飞车"有粗旷的场景和激烈的飞车镜头,但亦属佳作。

上海现在较多的是"电光车手2",该作品实际于原作完全相同,只是多了一个反光镜。

其他公司:

其他的机种还有很多,比如SNK的"饿狼传说3"、世嘉的"VR射手"、"VR警察"等等。究竟是什么导致了申城街机市场的大繁荣??

用强韧的体魄和钢铁般肌肉战斗的男儿们



摔角霸王

人物资料检索

文/GOGO 图/Z·L·D

厂商 CAPCOM 类型 ACT

机种 ARC/SFC/MD

"摔角霸王"英文原名 MUSCLE BOMBER，时至今日已是街机一族及对战发烧友们极为熟悉的名字。这个节目既不同于 SFⅡ 那样的异种格斗技对战节目，也有别于"WWF"等摔角节目，而是有着 CAPCOM 独特风格的一部作品，尤其是原哲夫笔下性格鲜明的各位角色更让人看过一次便难以忘怀，但究竟朋友们对这些强壮的斗士了解多少呢？相信有兴趣的人不在少数。好，这次我们就来看一看他们各自的详细资料！

"红狮子"萨拉佐夫 ZALAZOF

出身地：俄罗斯莫斯科
身高：192CM
体重：120KG
年龄：25岁
喜爱的食物：肉汤

这位英俊的俄罗斯青年是可以看作本节目主角的人物。他自小接受摔角训练，并对这项运动抱有极为认真和热诚的态度。目前作为 CAPCOM 摔角联盟(简称 CWA)中最受瞩目的新星，他十分珍视这一荣誉。其比赛时一身红色装束，是受到一位他所崇拜而现已离开摔角界向异种格斗技挑战的本国前辈人物影响(桑吉尔夫?)，也因此而得"红狮子"之名。现在萨拉佐夫正想着像那人一样，有朝一日无敌于摔角界，进而向其它格斗界的选手挑战。

"野马"柯特 COLT

出身地：美国佛罗里达
身高：192CM
体重：125KG
年龄：25岁
喜爱的食物：爆米花

与萨拉佐夫一起接受培训，因而在角斗中使用相同的技巧。与萨拉佐夫既是好友又是好对手，两人的关系及如此相似的设定有若"SF"中的隆和肯。相对于萨拉佐夫，柯特在性格上要好斗一些，也因此实践经验高于他的朋友，并且他将自己所学的技巧作了改进，使各种摔技威力稍低而性能更好。柯特的作战表上即便强敌环伺仍鲜有败绩，有"赛场的幸运儿"之称。但其实全应归功于他那即使愤怒时也能够保持清醒的头脑。

"舞者"博度 BUDO

出身地：日本
身高：182CM
体重：100KG
年龄：22岁
喜爱的食物：名古屋小吃

无论从他平时的举手投足，还是出场时的 BGM，都能感受到浓厚的东洋气息。的确，红色披发、颜面涂白，一副日本歌舞伎造型。走上斗场的博度，虽然年纪轻轻却非常重视其祖国的传统文化。他的体格作为一名摔角手并不突出，但经过刻苦锻炼，拳打脚踢的强劲力度使他毫不逊于其余的选手，而他攻击那独特优雅的姿态更使他成为人们注目的焦点。

"杀人蜂"史汀克 STINGER

出身地：墨西哥
身高：168CM
体重：74KG
年龄：26岁
喜爱的食物：牛肉丸

杀人蜂象征着什么？细小、迅捷、准确、毒辣！史汀克有如此美名，正是因为他在赛场上时具备着以上一切特征！不足一米七的身长，在普通人中也并不算高大，而史汀克偏偏以如此身形与众摔角斗士抗衡，皆因其超高速度及灵活身手弥补一切不足，这两点正是多数摔角手所欠缺的。况且许多人并不知道，史汀克那细小的身躯中蕴藏着与体形不相称的攻击力及耐受力。

"末日巨人"泰坦 TITAN

出身地：英国
身高：236CM
体重：196KG
年龄：25岁
喜爱的食物：红茶

无论把他放在摔角手、NBA 队员或大力士中，泰坦都足够称为一个巨人。普通的战士看到他的身形就会丧失一半的斗志；从那无与伦比的块头就可想像其恐怖的力量。事实上也是如此，他的力量就像是无限一般很少露出疲态。此外，泰坦的头脑稍微简单一点，动作敏捷度及对于事物的反应力也较别人差，但恰恰因此，他无论在锻炼时还是比赛时都有着让人吃惊的执着，这也算是他的可敬之处吧。

"市长"哈格 HAGGER

出身地：美国纽约
身高：202CM
体重：140KG
年龄：40岁
喜爱的食物：咖喱饭

"市长"仅是他的外号吧？因为从没听说过一位市长去参加摔角大赛的！但这位哈格大叔偏偏正是一位货真价实的市长。在"FINAL FIGHT"一役锉败恶党 MAD GEAR 后，不服老的他又踏上了摔角手的决斗场，准备在这里施展他最拿手的螺旋打桩，让全世界知道他不输给那些小伙子们。论街头实战的经验，该没有人能和他相比吧。

“公羊”谢普 SHEEP

出身地:意大利
身高:199CM
体重:163KG
年龄:33岁
喜爱的食物:牛肉

怪力无比,神勇无双,自CWA的盟主,被称为最强的奥尔迪克引退后,谢普便坐上了联盟第一把交椅。性格暴躁的他年轻时曾是拳击手,因此出拳时有着凶狠的力道和骇人的速度。谢普很喜欢讲排场,每次出现在公众面前时总要头戴拌子吓人的巨大山羊头盔,并身着华丽的局部防具。

“巨无霸”加米拉 KIMALA

出身地:美国伊利诺州
身高:200CM
体重:200KG
年龄:30岁
喜爱的食物:酒类

身体如同一个圆球的大胖子,但他周围没有人敢对此发出半声窃笑,因为加米拉不仅强大而且又狂暴又残忍!他隶属于与CWA对立的一个黑道摔角联盟BWA,其实力不在CWA任何成员之下,而且在比赛中还经常会喷出毒雾进行攻击,要对付他非常麻烦,加上他那嗜血成性的比赛作风及蛮不讲理的脾气,使他在摔角界名声和人缘都很差。

“野性之男”科姆斯 COMES

出身地:多米尼加圣多明哥
身高:198CM
体重:150KG
年龄:23岁
喜爱的食物:烤鸡

从小在深山老林中,与野兽一起过着人猿泰山般的生活,直到CWA的一位教练发现并将他带到大都市参加比赛。凭借他野性的能量而连连获胜很快便名震四方,而且以一身发达的肌肉及狂放的作风赢得了大批拥趸。的确他的造型很有魅力,不过科姆斯很少与人交流,因为他惯于同野兽相处而在自己思想语言表达上较为吃力。但科姆斯对于比赛是非常认真的,那种态度终于令他得到了所有人的认同。

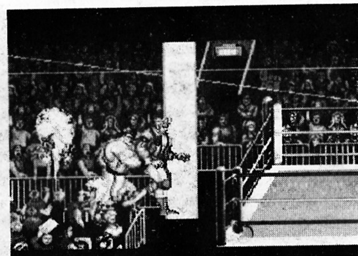
“闪电杀手”阿斯特 ASTRO

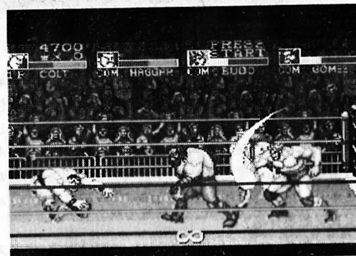
身高:188CM
体重:105KG
(其余一切不明)

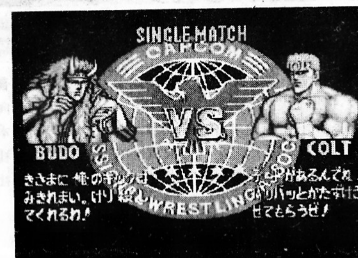
BWA的盟主,戴着头盔的神秘人物,只知是男性,其它如年龄、国籍都没有任何人知道。看身形怎么也无法让人相信他会是摔角界的暗黑王者,但就连加米拉也对他毕恭毕敬却是事实。见过他作战的人都会同意;这个人的本领绝非“强悍”、“厉害”之类的词能够形容,简直如同鬼神之技!他很少抛头露面,这次出现据说是为了引得CWA的盟主奥尔迪克复出,并与之较量一番。

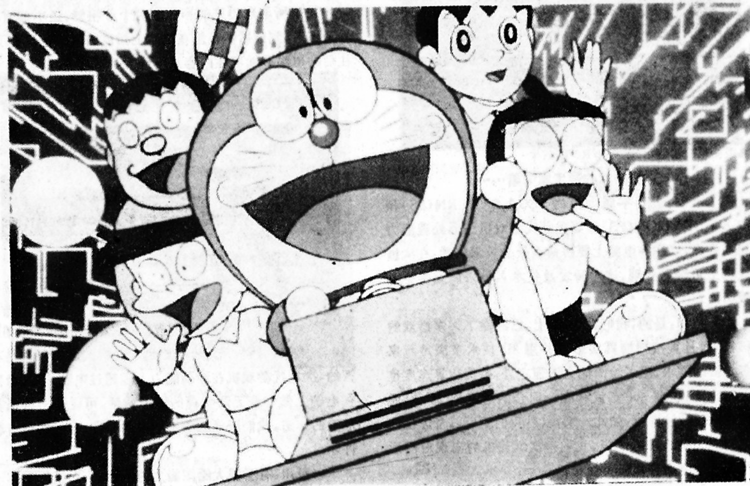
行了!OK!角色介绍结束了,读到本文的你是否对此节目有了进一步了解,并有了进一层兴趣呢?噢,对了,最后两人:加米拉及阿斯特仅在对战及2对2模式可选择,也许你愿意用这两人去打倒CWA的斗士?那就去吧,Let's FIGHT!

责任编辑:KING









ROAD TO WHERE
电脑游戏走向何方
——日本游戏界三大会社社长会谈录

短短一年之间，由于486CPU及CD－ROM的普及，再加上次世代游戏机粉墨登场，今后电脑游戏的走向将是如何？是穷途末路还是前景辉煌？！让我们听听日本电脑游戏界三大巨头——ARTDINK公司永滨达郎社长、光荣公司襟川阳一社长、FALCOM公司加藤正幸社长的感想吧。

▲电脑何时能达到SS的"VR2"的效果

影像技术的进步意味着……

·永滨：去年年底上市的SEGA SATURN(SS)和PLAY STATION(PS)等等次世代游戏机图形处理能力相当强悍，以往在电脑上要拼命克服的技术问题，在次世代机上可轻易实现，这对开发及技术人员来说无疑更具吸引力。

·襟川：是的，我们在3DO上，已经做了许多游戏的移植，而且直接扫描真实影像并用3D技术来满足玩家多方面的需求。除了绘画能力增强之外，数值运算速度也大幅上扬，以前300名武将在一回合的思考需25秒，而现在只要数秒即可，如此一来，以后我们就可以考虑设计更高能力的人工智能了，我觉得次世代机的出现对图形及人工智能而言都极具意义。

·永滨：这个我同意，我们最近也开发了PS的软体，它在图像处理能力上的优异性，完全克服了以往硬体方面的缺陷，没有以前那种画面处理不来的窘态。所以这项技术的研究突破是相当了不起的，特别是在动画及多边型贴图上的表现更是出色。不过我们也曾思考过，游戏是不是一定需要这些功能？要如何应用？玩家喜欢吗？玩家真正想要什么？

·加藤：永滨先生提到的问题，我颇有同感，许多大量应用真实影像扫描制作的软体，在刚上市时曾造成轰动，还会非常珍惜地在众人手中相互交流，等到实际进入时才发现所显现出来的影像颗粒十分粗糙，还不如直接看录像带，到最后便连想在电脑上播放的欲望也没有了。往后的电脑游戏应在内容及剧情上多下功夫。

▲PS的《铁拳2》比起电脑格斗游戏如何

·永滨：对啊，只是一味在追求眩目的画面可说是不智的，次世代游戏机在绘画能力上远超过电脑，若拼命要在电脑上做一些无法负荷的图形的话，可说是一种极其危险的作法。我们应该就电脑本身的特性，来考虑设计软件才对。

·襟川：有了强大绘图能力的硬件后，对于想制作一个好游戏而言，当然是好事，不过一定要考虑制作的软件适不适合上面的机种，譬如在电脑上做真人影像可能不见得讨好，但在次世代机上就可在图形上大作文章了。不过电脑本身仍然有它的优点存在，拿硬盘来说，就是一个相当具优势的设备，和一般游戏机在存取进度的情况有很大的不同，比较不会令玩家头痛。

▲电脑游戏的精彩画面

CD－ROM的出现和普及带来……

·永滨：目前程序大小动不动就超过磁盘所能提供的最大空间，因此大的容量CD－ROM展现了无比的魅力，如果原程序做了10张、20张磁盘的大小时，只要想到安装时的麻烦就让人手脚发冷，而且磁片数增加的话，在复制过程中必然会提高它的故障率。

·加藤：站在软件制作的立场上，普及率是非常重要的考虑因素，如果没有六、七成以上的普及率，这件商品的销售肯定非常辛苦，所以CD－ROM的普及必定导致光盘软件的迅速发展。我觉得在电脑上装上CD－ROM后，除了使用光盘软件以外，还要有其它影像周边的配合，优异的声音输出也是必须要考虑的，但就算全部周边都配齐了，这时就想把影像、音乐都灌入CD－ROM，这样CD－ROM不是又不够用了吗？

▲次世代机的处理效果如何，玩家自然有数

·襟川：是的，从以前一张磁片1MB的容量到今天有600MB容量的CD－ROM，究竟还会继续发展到多大，储存容量要到多少才会够用呢？

·永滨：不过CD－ROM确实是一个有超级容量的配备，基本上我觉得它的出现是有正面意义的。

▲次世代能否一统江湖？

·襟川：借CD－ROM的大容量支持，光盘游戏能呈现相当美丽的景象，而且在强力CPU的运作下，以多边形技术所描绘出来的3D物体也确实非常好，只不过在内容上却和10年前的游戏没什么两样。

·加藤：综观CD游戏的市场，明显欧美市场远大于日本市场，所以欧美的作品即使品质不高，也能够有一定的销售量，反观日本的市场就小得多了，我们不能开发只叫好不叫座的软件，和磁盘相比较CD－ROM的储存空间多了数百倍，也就是说必须要塞进更多的资料，于是开发费用必定惊人。

▲土星代表人物——结成晶会击碎电脑的美梦吗？

开展新式的销售法

·加藤：目前在市面上开展了一种名为CD ON Demand的销售方法，当消费者喜爱某一套游戏时，可先免费取得试玩版，如果觉得满意的话再向软件公司办理登记手续以得到一组解除保护的密码，然后就可用正式版了。这种作法我认为是能使CD－ROM更普及的新作法。

·襟川：我同意，事实上一个游戏从画面所看到的并不能代表它的全部，玩家从杂志上得知自己想要的游戏后，便会想去购买，但在购买的时候又因心中的怀疑而举棋不定，如果我们能让消费在真正开始这个游戏前，先享受到一部分游戏的乐趣，不是很好的作法吗？

责任编辑：H·Man、Phoenix Wing

金秋之后是寒冬

文/软体动物

十月深秋，金风飒爽，我软件动物四处奔走，不遗余力的为PC玩家收集最新消息。秋天应该是收获的季节，但内地的游戏真是少得用右手手指就能算的清。看着外界不断送来的新资料，本人心中有着无法形容的痛苦。好东西太多了，国内却无一代理，大家找游戏的盗版市场也几乎消声匿迹了。看来大家要和新游戏成为两条平行线，永无交叉点了。无耐，看看听听，过过干瘾吧！

首先，最被人议论的是智冠的《三国演义Ⅱ》(以下简称《三国Ⅱ》)了。早在五、六月份，就已传说上市了，甚至内地许多报纸上都刊出了邮购广告。但实际上《三国Ⅱ》因程式上的一些问题暂时搁浅了，大概要拖延到年底了。另据软体世界独家提供的消息，《三国Ⅱ》将会是二张CD，第一张是《三国Ⅱ》的游戏CD，第二张是智冠在内地实景拍摄的资料图片，如赤壁、官渡实景和武器、防具等等。看来《三国Ⅱ》正如广告上说的那样，好游戏值得等待。另有一令人高兴的消息，前一阵软体世界总裁王俊博先生来到了北京，本人有幸一见，得知软体世界将有意在内地发展。到那时，内地PC玩家的新时代将到来，大家也能买到包装精美的原版游戏了。

"《QUAKE》会把毁灭战士轰到十八层地狱去，和QUAKE比起来，毁灭战士将是个大烂游戏。QUAKE与DOOM之间的差距，将超越DOOM与WOLF 3D之间的进步成就。"这是DOOM的首席Coder在《QUAKE》还没动工之前夸下的海口。究竟QUAKE是怎样的呢。据最新资料来看，QUAKE是全方向360°的3D游戏。全方向360°大概玩过《DESCENT》的朋友应该不陌生。在QUAKE中，感觉将会更真实。比如主角从高处摔下，主角的视线会随着身体在空中的乱滚而不断的转动；或当主角被敌人击中的时候，视线也会因身体的后仰而仰望天空。在DOOM中，所有物体及怪物都是2D贴图构成的，QUAKE则采用多边形贴图使物体更具立体感。DOOM的网络对战是DOOM最吸引人的地方，那QUAKE会如何呢？传说可允许上百人对战，那将是空前的一副景象。有关QUAKE的消息只有这些了。另一个来自ID公司的新消息是《HERETIC》的续集《HERETIC Ⅱ》。在二代中，主角可以扮演法师、战士及牧师，因职业的不同，使用的武器法术也会不同，甚至冒险的过程也会不同。而且二代中除了可以飞翔外，还可以跳跃。不过别太高兴，瞎跳是会受伤甚至丧命的哟！另外据说《HERETIC Ⅱ》还会支持SVGA模式，画面将会更华丽，效果将会更惊人。

这、这、▶这不是升龙拳吗？

对战游戏是PC GAME中的弱者，论流畅度，论操作性，论音效都比不上TV GAME。尤其在VR对战大行其道的今天，PC由于硬件限制更显逊色。不过，前不久GTE公司推出的FX FIGHTER正明了在PC上玩VR对战游戏是可以的。尽管该游戏与《VR战士Ⅱ》比起来还有不少差距，但与《VR战士Ⅰ》相比，却有过之而无不及。《FX FIGHTER》共有8名战士，都是些外星怪异人仕，目的是通过战斗来保卫自己的星球。人物的操控方式与《VR战士》差不多，不会出招的人只要按《VR战士》的招式出法也可以打出连招。在PC上制作VR对战游戏必竟刚刚开始，而且硬件也有限制，不过我想再过个半年一年的，在PC上玩贴图细致的VR对战游戏是不成问题的。去年年底，MIRAGE公司发行了高解析对战游戏《RISE OF ROBOTS》(简称ROR)，该游戏的画面在当时堪称一流。但《ROR》的操作性及游戏性都弱的可怜。MIRAGE公司吸取了一代的经验，目前正抓紧开发二代。二代人物增加到了十八人，且人物更具变化。估计这次铁甲战士们不会让大家失望了。另外，《ROR 2》的音乐由前"QUEEN"乐队的主音吉它手BRIAN MAY负责，喜爱摇滚乐的朋友也会一饱耳福。要说PC上最刺激最过瘾

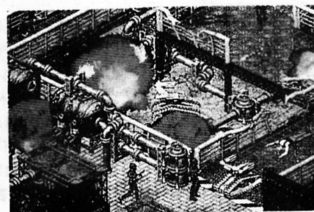
▶看谁横！

的对战游戏，就是《真人快打》(简称《MK》)了，在五月份

《MK Ⅱ》刚刚扫荡PC游戏界后，更令人热血沸腾的《MK Ⅲ》将会在年底再度入侵PC玩家的硬盘。《MK Ⅲ》的人物增加到了十四人，其中只有七人是《MK》一、二代中出现过的，其余都是新对手，有二代总头绍康的妻子SINDEL，一、二代四臂怪的族人四臂怪女SHEEVA，孪生机械兄弟等等，除人物招式、变化外，战斗系统也有了革新。首先是增加了连击系统，在对敌人一连串攻击后，屏幕会显示连击数及破坏对手生命百分比。现在许多游戏都有此设计，《MK Ⅲ》大概也是赶时髦吧。其次，是三层场地设计。如果在对战中，被对手的上勾拳击中，被击者会被打到楼上场地，反之被向下击倒，会掉到楼下场地。这也是开创了格斗游戏的先例。第三，是招式指令的变化。三代中新增了一个跑键，用来向敌人猛冲或躲开空中攻击。出招方式也加入了许多日式对战风格的指令，如我们常说的"搓""hāo"等等。除此之外，必杀技，特殊场地必杀技都有所不同。喜爱《MK》系列的朋友，耐心期待吧。

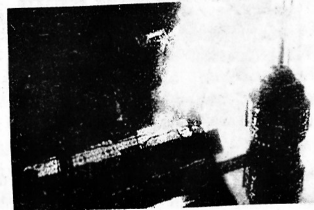
现在倍速的CD－ROM在北京只要4百多人民币就可以买到了，比去年这时的单速光驱还便宜。因此，光碟游戏已成为欧美市场的主流。现在就让我来告诉大家，最近有些什么光碟游戏。《PHANTASMAGLORIA》(《幽魂》)终于推出了。大公司就是大公司，SIERRA从不让玩家失望。《幽魂》从片头就给人一种阴森恐怖的气氛。总体上看《幽魂》是个互动式的冒险游戏加上几个小时的数位化电影的游戏。想想一年多前7张软盘的游戏都还少见，现在已经发展到了7张CD的容量，到明年会是怎样呢？牛蛙公司的《魔毯》从其神奇的剧情，华丽的魔法，流畅的画面受到玩家的喜爱，他们现在在干什么呢？记得《极道枭雄》这个超经典游戏吧，牛蛙公司正在计划制作二代。二代可不象增强版那样换汤不换药，画面及系统都是重新制作的。据说场景可作360°旋转，房屋也会被猛烈的炮火炸飞呢！由于《魔毯》的成功，牛蛙公司又在开发《魔毯Ⅱ》以及一个叫《CREATION》的类似游戏。《魔毯》的场景全是在大陆及海洋的上空。而在《CREATION》中，玩家将不仅在空中，还会在海底、黑夜甚至地底与敌人战斗，也就是说比《魔毯》要刺激过瘾百倍。另一个牛蛙正在设计的游戏叫《THE INDESTRUCTIBLE》。大概是象DOOM TOO的游戏，所不同的是场景是繁华的城市。玩家要在来往行人、车辆及高楼大厦之中找到要狙击的目标，是一个十分值得期待的游戏。

说了半天牛蛙公司，那我们的GAME大哥大—ORIGIN公司又在干什么呢？《CRUSADER—NO REMORESE》(《铁血十字军—义无反顾》)是一个ORIGIN用《创世纪八》的引擎开发的一个3D立体动作策略游戏，画面是640×480的。用386玩过《创八》的朋友一定



▶一场混战

对当时硬盘轰轰烈烈的壮景仍然记忆犹新。据说《CRUSADER》用了改进后的系统，操作会比较流畅，但愿吧。该游戏定于10月左右上市。去年ORIGIN的大作《银河飞将Ⅲ》以无与伦比的效果给玩家留下深刻的印象。在三代的结尾，基拉奇的强大舰队被英勇的玩家摧毁了，但斗



▶『银河飞将四』

争并没有结束，一批妄图篡权的军人成了新的敌人。这就是《银河飞将Ⅳ》的故事大纲，预计在今年圣诞节，这个耗资六百万美元的游戏就会上市。至于会用到几张光碟，只有天和ORIGIN知道了。另外听说有着SVGA画面的《创世纪9》也会在明年初上市。不记的是在哪里看到有这样一句话："今后的电脑有'INTEL INSIDE''WINDOWS COMPATIBLE'的标志已不算什么了，如有'ORIGIN PLAYABLE'才算厉害。"真的很有理。

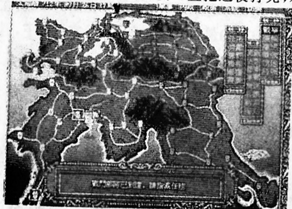
其它一些惊人之作还有CUCASART的《绝地大反攻二代》。记得一年前，《绝地大反攻》一几乎风靡了国内

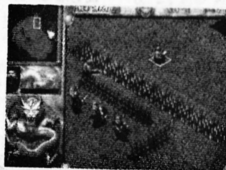
▶『THE PANDORA OEVILE』

所有有CD－ROM的玩家。但后来相继推出的许多大容量游戏，掩盖了它的光芒。《绝地大反攻Ⅱ》是否能重新挽回玩家的心呢？到时候再说吧！去年圣诞节前推出了史上

第一部 4 片 CD 的游戏，就是 ACCESS 的《UNDER A KIUING MOON》(《杀人月》)，引起了玩家们的轰动。ACCESS 的冒险游戏已在 GAME 界站稳了脚根。接下来 ACCESS 又要运酿什么呢？想起来了，是《杀人月》的续集—《THE PANDORA DEVICE》(只能译成《潘多拉设备》了，好难理解)。故事讲述《杀人月》主角一菜鸟侦探受雇去调查一件有关外星人高科技设备的冒险过程。据杂志上说该游戏要比《杀人月》更阴险、紧凑和火爆。但该游戏据说要在 96 年圣诞节才会推出。

欧美游戏讲了一箩筐了，那中文游戏又将会有什么新节目出现呢？首先说说世纪纵横的《赤日》吧。传统的策略游戏，一旦进入战场，就要一直把这仗打完，才能继续策略。而《赤日》是个真正即时战斗的游戏。也就是在玩家进行一场战斗时，敌人有可能在侵略您其它的城市。这时，玩家就要同时指挥两个战场的战斗。另外《赤日》的战斗采用 45°高解析的方面来表现。武将单挑时用的是 3D 动画的视觉战斗。该游戏将于 10 月份上市。世纪纵横的另一新作是其成名作《中国》的后续—《三国风云》。三国游戏可说是多如牛毛了，那这个又有何特色呢？《三国风云》的主要特色在于战斗。《三国风云》的战斗在本人看来有点象《魔兽争霸》，各种士兵、攻城设备和军师都在 45°的战场上走来走去，任您调遣。自然环境也是《三国风云》的一大特色。水会根据当时的地形决定流向，火会根据风向风力成生不同的变化，天会有昼夜雨雪的现象发生，真可说力求真实。军师的能力也强于其它三国游戏中的军师。在《三国风云》中，如果是诸葛亮，还可以根据该月的气候，施展呼风唤雨的技能呢。看来《三国风云》是个不可不玩的游戏了。玩游戏有历史的朋友可能玩过《战国策》这个游戏。现在该游戏的开发组—富优工作组以原游戏引擎制作了《日蚀》这个游戏。游戏形态为 SRPG，画面为 640×480。制作组在美工上花了很大的功夫。大家从图片中可以看出，《日蚀》中人物的脸谱全采用写实的画法。给本人印象最深的，是战场画面中，画框边上的铜板雕刻画画的简直太棒了。《日蚀》的战斗是在战场上直接展开的。下好指令，人物就你一刀，我一剑的砍开了，不用进入战斗画面。《日蚀》里的法术也是极华丽的，巨手、巨石、火焰，应有尽有。总之，《日蚀》的超精细画面一定会让玩家受不释手的。


◀「赤日」


◀「三国风云」

▶「日蚀」

▶精细的地图

▶人物属性表

好吧，这回就告诉你们这么多吧。想必你们已经快馋得受不了了，记住，不要把口水流到书上。什么？你说我太狠，告诉你们这么多消息让你们难受。别急，下回还有更新的消息折磨你们呢，哈…哈…(大魔王的笑声)。

感谢智冠电子(北京)有限公司提供资料

楚留香传奇 血海飘香

■楚留香传奇

血海飘香

千山我独行 不必相送

●文 乱舞

巧装扮

快意堂中逞快意

一开始香帅要乔装一下，以免跟朱砂帮的人对决，拿左上方抽屉的张啸林的装扮从船舱出来后，把柜子中弹指神功的弹珠、银票及碎银带在身上，回到船头，用轻功跳离开船(游标指到海面上)，上岸后先到客栈探听消息，发现朱砂帮的冷秋魂要开设一个大赌局，看来这是个好机会，与客栈的客人请教一番后，就往快意堂出发了，与萤幕下方的庄家一交手，他们的手哪有香帅的手巧呢！当然冷秋魂一下就出来了，邀我为上宾，也因此得知天星帮的人也到济南来了，冷秋魂在香帅的计策下，带我去见他的师叔杨松拿书信，不料一到他师父及师叔的住处就发现杨松被血煞五鬼用五鬼分尸杀了，随后又检视他师父的住处，有一幅半身画像引起了我的注意，但碍于冷秋魂在场，所以只有暂时作罢，临走前他还送我一块令牌。

识珊姑

盗帅销魂在何方

回到客栈进了房间发现有一名红衣女子在房间内，质问我与朱砂帮的关系，想必他是天星帮的弟子，打败她后捡起柳叶刀，但是她实在是太吵，所以叫朱砂帮的人把她带走，离开房间之前顺手拿了蜡烛，再来就到天星帮一探究竟，或许能够拿到另一封书信。

到天星帮落脚之处，与中原一点红打了一场，但是身分却泄漏了，进去后把柳叶刀交与他们，并告知沈珊姑的去向，再到快意堂的监狱中看冷兄是否有探出消息，正好书信的拥有人宋刚也随后赶到，但突然出现一名会用忍术的人将之杀害，一路追踪至风雨亭，但凶手不知去向，在归途中又遇到一点红，只好再将他打败，随后看见无花大师在弹琴，一不小心之下竟然自己泄漏了身份，只好回复原貌，与无花大师详谈过后，再与旁边钓鱼的小童聊天，帮他寻找猫咪，离开湖畔后发现一名乞丐，在赏与他一些碎银后，发现他不老实，于是拿走他身后的小包包来作弄他一下，发现铃铛及一段铜线，暂且先带着吧。

寻半画

乌衣庵中陷阱藏

回到快意堂的招待室与冷兄交谈，他告诉我海南派的天鹰子也投宿在客栈之中，因此火速赶回客栈，发现房间上了锁，只好用铜丝来打开它，发现天鹰子道长也死了，检查窗子旁边的柜子发现了打火石及一张诗笺，诗笺中提到一位叫灵素的女子，一出了客栈发现沈珊姑往北而行，随后跟从没想到跟丢了，只好问向小孩子，但是他却不肯回答，回到街上买了一串糖葫芦来哄他，他告诉我沈珊姑进了左边的树林，进了破屋后发现她在威胁一名老人，在她被吓跑后，因为房屋太暗了看不到对方，因此用打火石及蜡烛点亮了屋子，猜想他一定是画的作者，所以回到西门千的住处，看门的竟然不让香帅进去，只好拿出令牌然后进去拿那半幅画，拿着半身画像质问孙学圃，得知秋灵素出家于乌衣庵，只有请教素衣大师才知其去向，出来的时候拿了柜子上的佛像，一问桥上的小朋友发现北方就有一座庙，前去看看，在庵中素衣大师告诉我秋灵素已经死了，满脸疑惑的回到小巷，向老婆婆一问之下才发现乌衣庵在南方，那刚刚的素衣大师到底是谁？赶回桃花庵，发现已经找不到刚刚的人了，只有拿走柜子里面的佛经，回到小巷向老婆婆买了一串佛珠，到了南边的乌衣庵后，用弹珠敲大钟引出疯尼姑，把刚刚收集到的三样物品交给她，于是就可以见素衣大师了，结果一碰骷髅发现是一个陷阱，疯尼姑也因此身亡，这条线索又断了。

马鞭扬

风雨亭畔喜相逢

回到客栈一问之下，发现冷

兄有了麻烦了，到快意堂一探究意，发现是黑珍珠来捣乱，在赢了她后拿到最后一封信，但是一点红又出来搅局，打败他后信也被毁了，但是他也发誓再也不插手任何有关香帅的事了！出了快意堂遇到白玉魔，与他交谈过后，到客栈前面拿关身画像问路旁摆摊的画家，发现也有人在找寻秋灵素，进了客栈后发现他就是白玉魔，本香帅猜想他也一定掌握了不少资料，于是尾随跟踪，一路跟到丐帮，在里面发现一个密门，在打开这个很“土”的密门后发现黑珍珠竟然被关在里面，救出她后到外面岔路的地方与她交谈，得知最后一封信的内容，并且回丐帮质问南宫灵，并要求他带我去见秋灵素，他要求本香帅等一个时辰，反正本香帅也有要事要办，回到大明湖畔先用猫咪交换了鱼钩，再跟黑珍珠交代一些事后，来到丐帮的侧门，去找南宫灵，竟然在桥上遇见天枫十四郎，打败他后终于见到了任夫人，等南宫灵出去后把诗笺交给任夫人就回去找黑珍珠吧！与黑珍珠交谈发现蓉蓉竟然被杀了！赶到风雨亭后发现一名钓名的老翁，将鱼钩交与她后发现她就是蓉蓉！在告诉我她从神水宫带回来的消息后，我叫她先回船上等候我的消息比较安全。

救灵素

好友反目成仇敌

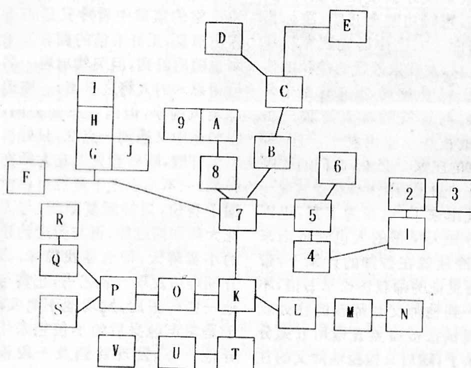
到丐帮把无花大师及南宫灵灌倒后，从南宫灵身上拿了打狗棒，用打狗棒打开侧门后，到小屋找任夫人，但却找不到她，后门又找不开，觉得桌上的绿色花瓶有异，果然一碰后门就开了，到后面发现白玉魔在逼迫任夫人，打退白玉魔跟任夫人一阵长谈后发现一切都是南宫灵搞的鬼，但是幕后还有一名神秘客，南宫灵大多是受到神秘客的影响，她讲完之后就跳崖自尽了！

回到丐帮质问南宫灵，打败他后他用蓉蓉威胁我，在打败怪物大汉救出蓉蓉后，南宫灵听从神秘客之令邀请我到船上，但是他却被神秘客毒杀了，更惊人的是这名神秘客竟然是他的亲哥哥！

入少林

天峰无花夜飘香

在回到船上整理思绪后，决定到闽南一趟，往少林寺的途中，在山壁中发现一张碎纸，于是回头向老板买了一罐茶叶，进了少林寺后先到左边打败圆通和尚，在柜子中找到一串佛珠，再到右边打败灰眉僧人，打开几个柜子门后，发现中间大殿的大佛底下出现了个通道，进去之后只发现一尊达摩像，将佛珠放在达摩像的双手之中，又开启了另一道密门，进去后又发现一道密门，由左至右按下第一、三、四的按键后随即打开，也见到了天峰大师及无花，在替大师换过茶叶后，跟无花到另一处谈话，因为无花就是这一切事件的幕后指使者，为了完结这一次的事件，一定要打败无花寻求武林的和平，但是无花也是武林中的顶尖好手，能打赢他吗？当然……



1. 船头
2. 甲板
3. 船舱
4. 上岸处
5. 城镇入口
6. 天星帮
7. 街上
8. 客栈
9. 香帅房间
A. 道长房间
B. 小巷
C. 树林入口及桥
D. 树林中的破屋
E. 桃花庵
F. 西门千住处
G. 快意堂
H. 招待室
I. 贵宾室
J. 地牢
K. 岔路口
L. 大明湖畔一
M. 大明湖料二
N. 风雨亭
O. 丐帮大门
Q. 丐帮大厅
P. 丐帮花园
R. 丐帮密室
S. 丐帮侧门
T. 乌衣庵大门
U. 乌衣庵的钟
V. 乌衣庵大殿

姻缘是天定　善恶在人心

——终极 PRG 大作

《仙剑奇侠传》闪电攻略

文/周学泳

笔者对台湾游戏中大宇资讯出品的情有独钟，从最早的《失落的封印、《大富翁》到风靡一时，令国人扬眉吐气的《轩辕剑》系列，那挥洒的泼墨山水画，气宇轩昂、柔情似水的男、女主人公，变化多端的神魔构成的典型中国式 RPG，让人如痴如狂，虽然到《妖魔道》、《枫之舞》后多少有些雷同，但乏味之感一来即去，因为大宇又以迅雷之势推出超豪华 RPG 大作——《仙剑奇侠传》(以下简称《仙》)。

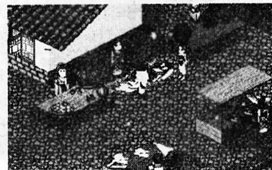
《仙》的光碟版录有《幻梦》、《情怨》、《蝶舞春园》、《白河寒秋》等八首金曲，音乐音效令人百听不厌，如果你配有一块 16BIT 或 AWE32 的声霸卡，你会充分享受到 SUPER STEREO 的真正美妙感受。大宇的美工向来一流，在这里得到淋漓尽致的发挥，人物都是立体形象，刻画得生动细腻，栩栩如生。人物战斗时不像以往那样仅列出主角的图片，而是全身投入的 45°斜角战斗，攻击招式、法术均用动画显示，豪华得令人吃惊，简直就象电影一样。跌宕起伏的情节是本游戏的神来之笔，下面就依情节发展做一下闪电攻略：

余杭

主人公李逍遥为了给婶婶治病，上仙灵岛求仙丹，用破天槌击碎六尊阿修罗神像，进入水月宫，和赵灵儿结为夫妻。回家后三更去山神庙，得酒剑仙传授“万剑诀”。出庙后在路上最好多打些小妖，提升一下等级。回家后与巫王特使遭遇。干掉特使后，和灵儿一起去寻找她的身世之迷。

苏州

在苏州城郊遇林月如，教训了这个野丫头。进城后在比武招亲会上打败林月如，阴错阳差成为林家的女婿。当晚，赵灵儿失踪了。李逍遥和林月如去城西山洞中寻觅。在洞中遇到了妖蛇男和妖狐女，得到风灵珠。



◀李逍遥：“我要一斤荷兰豆。”
菜农：“What is 荷兰豆？”

清河镇

见到神医，发现受伤的灵儿，用心在外面转一转，找齐所需的药材，就可以治好灵儿。然后到玉佛寺，降服冒充禅师的玉佛珠。装备上玉佛珠后，就可使用三人合击的坐佛了。

鬼阴山

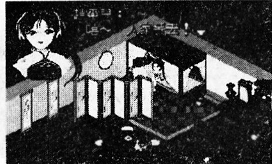
进入鬼阴山，途中遇到许多疆尸的袭击，正是升级的好机会。进到古墓里，干掉鬼将军后，可下到血池里。在血池深处杀掉赤鬼王，得到土灵珠。出来后继续赶路，遇到盖罗娇和石长老，在一场混战中，灵儿被劫走了。

扬州

在扬州客栈中遇女飞贼化名柳媚娘。夜里客栈失窃，李逍遥与林月如在扬州城的居民房上追击盗贼，发现飞贼好象是城中寡妇姬三娘。白天在井中发现了赃物，竟被诬陷(此处注意先把周围宝箱打开，否则会错失许多宝物)。在限定时日内将真凶绳之以法，洗清不白之冤。在去北京途中杀死天蟾毒母和蛤蟆精，得到火灵珠。

北京

林家和尚书府是亲戚，进入尚书府，得知公子刘晋元重病。在街上请了茅山道士回来治病，被妖怪耍弄，才知到有怪物。原来是蝶仙为了报达刘晋元的救命之恩化身美女，用百花仙酿医治其病，后又舍千年修行救到刘晋元一命。得酒剑仙相助除去毒娘子(蜘蛛精)，得到了雷灵珠。



赵灵儿：“我也要去。”
李逍遥：“别！社会上很复杂。”
▶

◀林月如："看打！"
武者："是谁把我推上来的?!"

蜀山

跟酒剑仙坐飞葫芦到了蜀山派，得以授绝招"酒神"、"酒仙醉月步"等。进入镇妖塔救赵灵儿，斗败镇狱明王。后来在一处有旋涡的地方跳下去，击破七星磐龙阵，毁掉镇妖塔。但不幸的是林月如被巨石砸中身亡，赵灵儿重伤。

苗疆

蒙剑圣、圣姑的搭救，并让李逍遥去取凤凰蛋和麒麟角。在神木林遇上了一只拦路的小猴，在姑圣屋外摘了串香蕉，就可打发走小猴了。在大理城北山洞取了麒麟角治好灵儿。在找药途中会遇上圣姑的弟子阿奴。此外，在迷雾飘散的林子外面使用风灵珠，可吹散迷雾进入。回去后圣姑又要求去找三十六只傀儡蛊，在附近的试炼洞中可以找到。如果您有耐心，可在试炼洞内多转转，可找到女娲娘娘的遗址，并可学会多项法术。

白苗族

治好灵儿后，三人进入白苗女娲祭坛，灵儿得知自己是女娲族后裔。李逍遥返回十年前，发现拜月教教主野心诬陷巫后，巫后请李逍遥保护女儿灵儿，自己同水魔兽同归于尽。李逍遥到十年前的余杭，在山神庙附近的小路上会遇上儿时的自己，得到水灵珠，返回现实。

女娲祭坛

将风、雷、土、火、水五珠按西、东、南、北、中方位放下，进入黑苗族，于是天降甘霖，地也裂开来，击退妖兽后，三人跳入地洞中。

黑苗宫殿

经过迷宫中的重重战斗，终于见到灵儿的父亲——巫王，但没想到竟是假冒的，真的已被拜月教主杀害。李逍遥、阿奴、灵儿齐心合力击败拜月教主。拜月教主以

◀李逍遥："哎呀！我不识字。"
路人："是换房广告。"

女贼："我不玩了。"
李逍遥："少来！你被捕了！"▶

邪法唤醒血魔兽，灵儿为了挽救苍生，挺身而出……

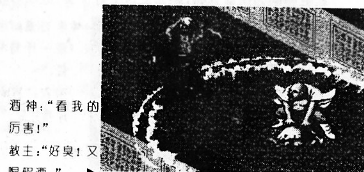
伤感的结局是最受争议的。《仙》的结尾不像《轩辕剑》那样自然，《枫之舞》那样浪漫，甚至很悲壮，但真实感人的剧情，曲折的情节，波澜壮阔的画面让人回味无穷。这是大宇精心设计后推出的完全不同于《轩辕剑》系列的游戏，正如酒剑仙所说："怨非怨，情非情，姻缘本是天定；魔非魔，道非道，善恶自在人心。"

这个游戏被冠之RPG终极大作一点也不过分，跟大宇以前游戏相比，优点全有，瑕点可说全无。首先战斗可以选择，敌人在地图上可以看到，还会到处游荡，主角可打也可以躲避，不会打仗打得心烦。情节奇特，充分显示了"狂徒"小组丰富的想象力，如在镇妖塔，一般塔是由下而至顶攻击，这里至顶向下捣毁根基，神木林中的迷宫设计的像电梯一样，在树中穿来穿去，让玩家大感新奇。人物形象生动，性格各异，赵灵儿温柔不失刚毅、林月如泼辣而多情，阿奴天真无邪又精灵古怪，酒剑仙狂傲又正直，均呼之欲出，栩栩如生。连很少出场的拜月教主处处都能感到其邪恶可怖。此外，大宇的古典修养也是一流的，请看赵灵儿这首小曲：

既不回头，何必不忘。
既然无缘，何须誓言。
今日种种，似水无痕
明夕何夕，君已陌路。

《仙》穿插着李逍遥和三个女主角的缠绵，蝶仙对刘公子的真情，感人至深，远超过一般游戏。

这个游戏主要部分的30M，仅十几个文件，干净利落，而且没有什么大BUG，也标志着大宇在技术上的成熟。总之，《仙剑奇侠传》达到目前RPG顶级，不可不玩。



酒神："看我的厉害！"
教主："好臭！又喝假酒。"▶

惊世之作《天翔记》

文/赤 军

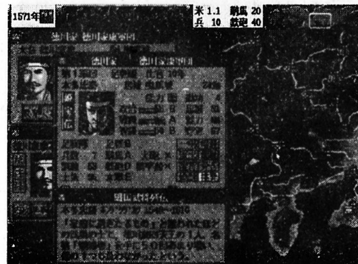
《信长の野望Ⅵ——天翔记》终于与国内广大PC玩友见面了。我们这些"野望迷"们，一年来有如大旱盼云霓似地期待它的出台。为什么呢？因为《三国志Ⅳ》和《信长の野望Ⅴ——霸王传》把战略型SLG推上了前所未有的高峰，但同时似乎也预示着光荣公司的战棋游戏已经走到了尽头。四版三国、五版野望、图像固然越来越精美，内容固然越来越丰富，但整体的风格和流程却总是同一个模式。为此，在《三国志Ⅳ》推出后，迟迟未见第五版——然而，野望系列却飞快地推出了《天翔记》。它究竟能否跳出光荣的旧窠臼呢？一周以前我还不敢妄下断话。

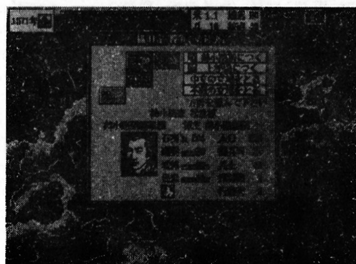
一周以后，我终于可以感慨地对朋友们说一句："光荣就是光荣！"《天翔记》和《霸王传》间的区别，十倍大于《三国志Ⅲ》和《三国志Ⅱ》间的区别。看来光荣公司一直不懈地摸索一种崭新的战棋套路，而在经历了《项刘记》的失败和《源平合战》的默默无闻后，他们终于成功了。

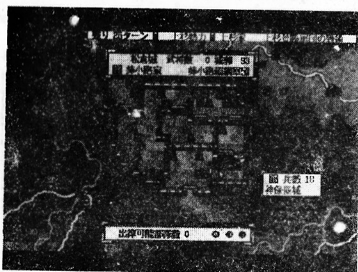
《天翔记》的图像较之《霸王传》又有很大的进步，人物头像大都经过重新绘制，性格更突出，色彩也更协调。PC版片头片尾的设计更是超级经典加精美，虽然动画不多(这是光荣的本色)，却给人一种电影短镜头蒙太奇的感觉。而且也很好地烘托了史剧气氛。虽然目前大家能见到的只有日文原版，但大部分指令都使用的是汉字，甚至于传统的"セーブ"和"ロード"也改成了"记录"和"呼出"，真是新加盟野望系列的诸玩友之一大福音。

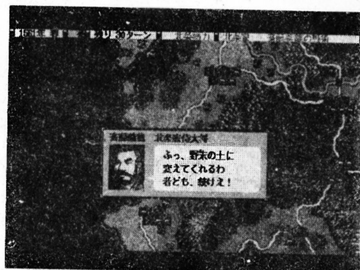
游戏共分三个时期："信长の诞生1534"、"桶狭间の合战1560"和"信长包围网1571"。与《霸王传》相比较，删除了"平安乐土"也即信长去世之章，增加了桶狭间之战前也即上杉谦信、武田信玄、北条氏康、毛利元就壮年的事迹，这使得在前几版中从未露面的北条氏纲、大内义隆等先代豪雄也能够试着统一天下了。

每期都有数十镇诸侯可供选择，最多可八个人同时游戏。一共设计了二百一十三座地池，这在同类型的SLG中是很罕见的。但与《霸王传》









不同，《天翔记》不须打二百仗夺二百座城，而是每战均可横扫一片——战争之特殊设计，可谓其最惊人的特点。

选取"战争"指令，机器指出周边可以进攻的城市(盟友除外)，由你择定，战争开始。此时以被进攻城为中心，附近的所有已方城池都将进入攻势，敌方城池都将进入守势，而其它诸侯的城池则依交战双方的势力对比与友好关系，自主决定站在哪一方或采取不战、中立的姿态。切入战斗画面，一屏大小的范围最多可包括周围七、八座城池。只要你兵强马壮并且指挥得法，不用一半时间(每场仗限定一个月)即能攻取敌方四五座城池；但如果你打无准备之仗，敌人也很可能反过来夺取你的城池——攻方不永远是攻方，守方不永远是守方，这正是《天翔记》贴近实战的魅力所在。

攻城战和野战不再截然分开。野战中只要行至敌方城下，即可选择是否突入城中，其后冲破层层阻碍和城门并杀入本丸(城中心的行政军事机构)，即算攻下此城。当同时在几座城中展开巷战时，野战、城战、层层切换，真给人以指挥大军团联合作战的感觉。

然而，就算一次攻下四座城池，二百多座城也需要打五十多仗，这和《武将风云录》等也就没有太大的区别了。妙在《天翔记》采取了军团制，除家主控制的第一军团外，还可组建七个分支军团，通过"军团"指令分派任务和所领城池；如果你交给军团长"敌城攻略"，他就会自动调配人马去攻城略地。这才有点君王居中掌民，大将在外用兵的气势。

乍一看，军团制和委任没多大区别，但实际上，军团不限于一城一国，而是可以统一调派广大地区的人力物力，去实行指定的军政、民政指令。光荣曾在《项刘记》中尝试过军团制，可惜失败了，但在《天翔记》里，他们终于获得了成功。

《天翔记》另一大特色，是人物参数的设计。每个人物除去旧有的政治、战斗、智谋、忠诚、魅力、野望等参数外，还增加了兵科、政才、政得、战才、战得、智才、智得、勋功、足轻、骑马、铁炮、水军、大炮、铁甲船、身份、技能等一大堆属性参数。玩这款游戏，你会发现许多著名人物，原来在年轻时能力并不怎么样，要通过战争洗礼和不懈的努力学习才能逐渐成长起来。所谓政才、战才、智才，即是指的此人政、战、智能力的上限值，战才最高的是织田信长 208，其是上杉谦信(长尾景虎、上杉政虎)200，政才最高的是羽柴秀吉 200。政得、战得和智得是此人通过学习和实践所提高能力的速度，A 为最快，E 为最慢。

每一位将领都有相应的身份，除去家主外，下分宿老、家老、部将、侍大将和足轻头五级。不同的身份，能够统率的兵力也有差别，家主和宿老可领兵 100，家老可领兵 75，部将可领兵 55，侍大将则只能带 40 个兵，足轻头只能带 30 个兵。随着任事次数的增加，将领的勋功值会不断提升，到一定点后，即可使用人事总指令中的"升进"分指令，升他的官。

战争中，兵种分为足轻、骑马、铁炮、水军、大炮、铁甲船六种，每员将领统带各个兵种的能力分 A 至 E 五级，但也有些超强人物可以超过 A，达到 S 级(好象《幽・白》中黄泉、躯那一层次)。譬如风魔忍军首领风魔小太郎和"蝮"斋藤道三(长井规秀)等人的足轻能力，以及"越后之龙"上杉谦信和越前老将朝仓宗滴等人的骑马能力，就都是S。在第一期初始时，火枪等尚未传入日本，

所以所有将领的铁炮(火枪)、大炮、铁甲船能力俱为 E，水军能力也很少有上 D 的，这只有通过实践才能逐步增长了。

和前几代相比，《天翔记》加强了骑兵的作用，同时削弱了铁炮和大炮的威力。一方面，火器的射程缩短了，不再象《武将风云录》一样，安居本丸的枪兵可以火力覆盖大半座城市；另方面，火器的威力也减弱了。这更符合历史真实，终究"枪杆子里出政权"那是近代的理论；而且实话实说，这也降低了攻城战的难度(《武将风云录》和《霸王传》的攻城战都快把我逼疯了!)。

人物各项能力的提高除去实践外，还可采取"教育"的手段。教育是《天翔记》第三大与众不同的特色。"教育"总指令分"讲义"、"披露"两个分指令。所谓讲义，你要挑一员将领做"师范役"，而挑能力较低的另一员做学生，然后通过教学，后者可以增长战斗、政治、智谋、足轻、骑马、铁炮等各方面的能力。而讲义内容，则包括茶道、剑术、问答、相扑、马术、铁炮、水练、算盘、兵学、鹰狩等。至于披露，是要你购买了家宝以后，才可根据家宝的属性，召开茶会，御前试合和问答三种比试。首先挑选七员将领，然后茶道家、名剑客或学问家一员会自动加入，八个人两两捉对比斗起来，最后依不同的名次和家宝等级来决定每人所增长的能力值(茶会长政治值，御前试合长战斗值，问答长智谋值)，并且家宝作为奖品赠与第一名。这里要注意两点，一些太次的人和能力值已达上限者不会提高，派他们去"披露"纯属浪费；二是如无一强人领头，家宝往往被临时参加的茶道家之类得了去，也怪可惜的。

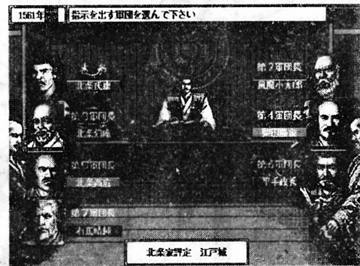
这样，当派出几大军团在前线鏖战，几大军团留守中开发，且国内外形势一片大好时，家主可以腾出手来把几位历史上的强人好好教育一番，而不会无事可干。发现原来那么多风云人物的成长道路都是由你铺设的，成长目标都是由你决定的，这种成就感何其美妙!

除去那些可变动的参数外，人物还有一项"技能"属性是与生俱来，很难增加的。技能包括一喝、暗杀、流出、煽动、流言、弁(辩)舌、烧讨、挑战八种，拥有某种技能的将领，可在战略和战斗层次上发挥不小的作用。但要注意，技能还需政、战、智三种能力来制约。譬如羽柴秀吉具有弁舌能力，但当他的政治还很低时就去和商人讨价还价的话，百分之百人会把你赶出店去。

强人用奇智，可在战斗中以一当十。譬如北条家的风魔小太郎(忍者风魔军团的世袭首领称号)，不但战斗高，足轻能力强，而且还会暗杀、烧讨等技能，战斗中还能施行混乱等计策。某次"战役"中，小太郎采取攻势，放毒箭射杀了敌首席大将(暗杀)，使我方得以全胜；另一次他独守本丸，用混乱和烧讨先后歼灭敌六支部队三倍于己的兵力。可以说，《天翔记》的战争，是前后六代野望中最新奇最合理也最成功的。

由于一次即可攻陷数座敌城，且前线军团如指定其进行"敌城攻略"后，每轮都会竭尽所能对外发动战争，因此统一速度相当惊人。为了延续游戏总体的进行，《天翔记》改变了以往按月为基本指令单位的设计，而与《斩》系列相同，以春夏秋冬四季为轮回，也即一年可发布四轮而非十二轮指令。

另外，《天翔记》还有许多方便游戏者操作的设计，如可移动和可调整大小的各级窗口，可地



图、表格来回切替(切换)的情报系统，可多手段平移的主地图，以及每员将领都附有简单明了的传记(简直是一部战国人物志!)等等。光荣作品，不愧为精品，而《天翔记》，不愧为精品中的精品!

当然，《天翔记》并非完美无缺。首先，它的继承人设定完全否定了“一门众”的亲缘关系，而是第一军团的武将谁都可以成为下任家督，这样人事指令中的“缘组”(以女妻之，使某武将成为“一门众”)还有什么意义？其次，前线将领似乎很少懂得势穷即退的道理，大仗过后损失惨重，敌人一反攻就大批名将被擒，而我方再反攻又全给逮回来——一线将领的流动速度超过《三国志Ⅱ》的买将系统；将领在后方又是教育又是如何，一个个象宝一样，上了前线却变成了草，有时一季度内换三四个主子，这叫什么事儿！第三，《天翔记》的音乐杂乱无章；以往的几代，都有一到两套主旋律，而《天翔记》却几乎集合了所有旧版的旋律并加上几首新的乐曲，又几乎毫无规律可循地一小节一小节播出，这些曲子风格各异，攒在一块儿，总给人一种吃大杂烩的感觉。

不过，瑕不掩瑜，《天翔记》还是非常值得一玩，SLG迷们千万不要错过。那天软体动物听说我要写此文就问：“你怎么就喜欢写光荣啊?”我回答：“因为我就喜欢玩光荣嘛。”相信野望迷们、光荣迷们都心有戚戚焉。

美丽的世界

DEMO 与 Future Crew

文/软体动物

提到DEMO，一般的玩家会以为是游戏开始前介绍剧情的动画。但我们今天讲的DEMO是一些团体为参加国际性DEMO比赛而制作的DEMO，展现出许多高难度的图形，带给欣赏者不少的赞叹。

什么是DEMO?

“DEMO是demonstration的缩写，在电脑上的DEMO简单的说就是展示电脑图形与音乐的程式，所以游戏开始的动画展示也是DEMO的一种。在电脑公司，可以看到电脑上展示介绍电脑软、硬件的程式，这些属于商业性的DEMO；这些DEMO是凭借图形与音乐来吸引顾客，达到宣传的目的。

但如果只是一般DEMO那就没有什么好看的了。这里要介绍的DEMO并非指的商业性DEMO，而是在国际比赛，由各个参赛团体专门为DEMO比赛而制作的DEMO。这些DEMO主要目的是：带给欣赏者趣味并且发挥电脑在绘图与音乐上的潜力。也就是说DEMO结合令人看到目瞪口呆的CG(Computer Graphics)与令人感到余音绕梁三日不绝于耳的音乐，再加上DEMO制作者的编程技巧与功力，展现出许多高难度的表演。有人说DEMO就是：“亲爱的，我把PC变SGI工作站了。”(注：此语由某电影名改编过来。SGI：指由Silicon Graphics Inc所生产的工作站，拥有快速绘图与快速计算能力。)

得奖的优秀作品，在DEMO的程式设计时，进行程式最佳化，充分发挥PC的硬件潜力后，让本身普通的PC加音效卡的组合，借DEMO产生新的活力，表现令人吃惊的效果。DEMO让人发觉PC并不是想象中的呆板，也能充满声光效果。DEMO的内容就是综合了各类型电脑的声光效果，包括：多变的音乐、即时运算产生的着色(Render)图形、碎形(Fractal)、透明、电浆(Plasma)、3D向量空间(Vector Space)、虚拟真实(Virtual Reality)、即时变形(Morph)、图形回旋放缩等等。

为了做到这些的效果，这些DEMO通常有下面四个特性：

1. 使用汇编语言：要产生一个简单的DEMO，用高级语言可以轻松编写出来，但用C、PASCAL等高级语言编写出的DEMO会因为一些限制使运行速度不够快。为了让DEMO产生有够快的速度与效果，这些DEMO的程式编写者(Coder)多以汇编语言(通常是80386的汇编语言)来编写副程式，并将重要的演算法以汇编语言程式码进行最佳化；使用汇编语言后，可以充分地发挥与控制所有的软、硬件，做最细微的控制。有的DEMO甚至直接进入保护模式，把DOS640K的限制完全抛于脑后。

2. 多声道的音乐：由于充分的支持声霸卡(SB或SB PRO) Gravis UltraSound(GUS)，在这些DEMO中都能听到多声道音乐(Multichannel Music)、超越一般常用的4声道，有些更高达16声道的立体声输出。因为DEMO播放的是MOD、S3M、等等的音乐格式，只要是支持这些格式的音效卡，都能发生类似Wave table的音效，也就是说DEMO能让你的音效卡发挥它自己的全部功能。

3. 突破传统的绘图能力：在PC上标准VGA在320×200的解析变只能同时显示256色、只有很少记忆体显示页，造成许多限制。而DEMO往往使用特殊的模式(通常称为X Mode)在这些模式下能达到320×200 256色多个记忆体页，320×240 256色，360×480 256色，甚至320×400 3840色，这些特殊模式都能在一般VGA卡上运行，在速度上不仅快，由于有多个绘图记忆体页，在进行动画时能够更加的流畅；随着解析度的提高在屏幕上所呈现的图形将会更加细腻。

4. 即时运算：在这些DEMO里大多有3D向量空

间、虚拟真实的部分，或是有许多的电脑上色效果，还有变形等。在DEMO中看到的这些特效都是程序执行的时候由CPU即时计算后得到的；而不是象一般的动画，把事先作好的画面一张一张显示出来。由于即时运算的缘故，尽管一个DEMO不很大，也可以播放10～20分钟。这也说明要DEMO运行流畅，则需要一个运算快的CPU通常486—33就可以了。

DEMO的创造者

DEMO并非凭空产生，就象编一个游戏，任何的DEMO都需要有程式设计者、美术人员与编曲编音乐的人员来制作。DEMO从开始制作到比赛时展示是要花费不少的时间的；也就因为如此，一些对于DEMO有共同志趣的人就会集合组织成为一个DEMO的团体，借着每一个成员的才华，共同创造设计一个DEMO。一个DEMO团体通常包含：

①领队(Organizer)：统筹规划并且带领整个团体。

②编程人员(Coder)：设计DEMO所需的程序。

③作曲家(Musician)：创作配合DEMO内容的音乐与音效。

④美工(Graphics Arts)：创造绘制DEMO所需要的图形。

⑤其他人员：负责BBS或Internet管理与协助工作。DEMO界的大集会。

DEMO界的大集会

"International Demo Competi－tions"简单说就是国际性的DEMO大赛，通常由组织较为庞大的DEMO团

体来主办，比赛项目包括DEMO、INTRO(小于64Kb的DEMO)，Mnsic及Graphics，通常会为不同机种如PC、Amiga、Atari ST和C－64举行不同比赛。各个参赛的团体也借此机会，交流创作DEMO的心得。比赛的名次于各参赛团体投票产生。获将者可获得奖金或是赞助商提供的软、硬件设备。对于参赛的所有DEMO，主办单位都会将作品发展在网络上，或是收录在CD内。由于这些DEMO都是免费的，任何人可以在不对作品修改的情况下，自由传播。

目前国际知名的DEMO比赛有：

DEMO比赛名称	地点	时间
Assembly	芬兰	每年夏天结束
The Party	丹麦	圣诞节
The Gathering	挪威	复活节前
The Computer Crossroad	瑞典	夏天之前

DEMO界之骄子：Future Crew

如果你也喜欢DEMO，你一定看过Unreal、Second Reality。这两款可说是DEMO中的经典之作。也是获得两次世界Assembly大赛冠军的团体。

Fature Crew(简称FC)。在Asm'92及Asm'93分别以Unreal及Second Reality获得92、93汇编语言大赛PC DEMO冠军。当Unreal通过网络及BBS发行后，造成很大震撼，看过他们DEMO的编程人员，对他们技术的精湛都自叹不如。他们充分运用汇编语言的威力，加上

多声道的背景音乐，再加上美丽的电脑绘图，以即时演算的方式将声音与图像同时展现出来，创造了前所未见的特效。Unreal仅仅2MB多，就能播放20多分钟。到了Second Reality更支持到了DOLBY SURROUND的音效效果！不仅如此，DEMO的每一个部份都由FC精心策划，不论是画面呈现或是音乐的处理都恰到好处，如你有SB PRO或GUS，你绝对不能错过这个"酷毙了"的DEMO，一定让你不相信这是一块简简单单的音效卡能发出来的立体声的音乐与音效。

FC成立至今，组员的变动不少，不过到了1992年，在Tray、Pixel、Skaven及Abyss加入FC后组员大致不变，现有成员见下表：

别名	真名	出生日期	职务
GORE	Samuli Syvahuoko	1973	领队
Psi	Sami Tammilehto	1973	编程
Trag	Mike Tuomi	1972	编程
Wildfire	Arto Vuori	1975	编程
Purple Motion	Jonne Valtonen	1976	作曲
Skaven	Peter Hajba	1975	作曲
Marvel	Aki Maatta	1975	图形
Dixel	Mikko Iho	1975	图形
Abyss	Jassi Laakkonen	1975	BBS
Henchman	Markns Maki	1974	Internet
Jake	Jarkke Heinomen	1973	Internet

从上表看出FC成员今年平均年龄只有20岁，水平却相当高，是令人敬佩的一群年青人。笔者虽与他们年龄相同，却碌碌无为，真是惭愧。

FC在Asm'93再度以Unread Ⅱ—Second Reality获得Assembly大赛的冠军，其中除DEMO外，FC的小组还抱走了音乐、绘图等方面的冠军，以下是Asm'93的成绩表：

PC　DEMO　前三名

名次	票数	团体	DEMO
1	472	Future Crew	Second Reality
2	403	Silents	Optic Nerve
3	242	Xography	Elements

PC　多声道音乐前三名

名次	票数	作曲家	曲名
1	219	Skaven/FC	Ice Frontier
2	178	Marvel/FC	Can't remember you
3	164	Purple Motion/FC	Starshine

PC　4声道音乐前三名

名次	票数	作曲家	曲名
1	133	Purple Motion/FC	Sundance
2	98	Leinad/Avalanche	Teaspoon
3	90	Cybelius/Sonic－PC	Schwinging the swing

PC　图形前四名

名次	票数	美术家	画名
1	176	Marvel/FC	Ice kingdom
2	144	Delsion/Cascada	Eevi
3	106	Zenjuga/Black Mind	A3
4	88	Pixel/FC	Troll

在Asm'93中FC以绝对优势抱走了大多数的奖项，FC在DEMO界的地位已不容置疑了。在Asm'94中，FC大概已经不能做为一般团体参赛了，他们已经升为主办团体或是评委级的人物了。的确，以他们的实力，Asm'94的桂冠也非FC莫属了，那其他新的团体将没有出名的机会了。

94国际DEMO比赛

托高科技的福，笔者已了解了Asm'94及The Party大赛的结果。94年的比赛可说是新人云集，而前辈级的FC，EXTREME等都没有参赛。94的比赛较93年及以前的比赛有了不少飞跃。图形方面，由于VR技术的广泛应用，DEMO中自然也少不了。94年DEMO更加入了大量的类似《超级卡曼其》中的LANDSCAPE，和类似《DOOM》的3D迷宫。93年前DEMO中出现的3D物体(OBJECTS)都没有贴图(TEXTURE)，94年DEMO中的物体已经贴上美丽的贴图。而且640×480高解析已经不再会阻碍DEMO运行的速度了，其它如分形、变形，电浆色都有了大大的提高。音乐方面，由于SB系列卡在保护模式下表现不是很好，许多团体改用GUS卡来开发DEMO，94年ASM与THE PARTY比赛的冠军作品都只支持GUS，这对内地的玩家来说真是太遗憾了。总的来说，94年DEMO有了不少的进步，但是没有出现象FC的Unreal和Second Reality那么有震撼力的作品，实属遗憾。

下面是94年ASM与THE PARTY比赛的结果：

汇编94大赛PC　DEMO前三名

名次	票数	团体	DEMO
1	901	Electromotive Force	Verses
2	726	Cascada VR－section	Holistic
3	413	Iguana	HeartQuake

THE　PARTY94大赛PC　DEMO前三名

名次	团体	DEMO
1	IMPACT Studios	Project ANGEL
2	NoooN	NO1
3	THE COEXiSTENCE	CONTAGiON

后　记

为大家介绍了半天有关DEMO的知识，真不知是否会受欢迎。但有感于许多PC玩家，尤其是一些中小学玩家，电脑对他们来讲就是游戏机，多介绍点电脑艺术作品，会有助于提高PC玩家的素质。一个游戏往往只玩一遍，但经典的DEMO几乎百看不厌的。PC玩家们，TRUST ME！当你看着DEMO中绚丽的图形，听着超动感的POP Music，你会大声的说："It's Amazing！"

PC秘技

明星志愿　属性修改法：

在公司画面内同时按下 Ctrl＋A＋E＋X＋8＋L 六个键，即可修改一切属性，但过份修改会死机。

魔法世纪Ⅱ　三大密技

①、按住 Ctrl 键不放，顺序按 M、O、N 三个键，第按一遍可加二千元金钱。

②、按住 Ctrl 键不放，顺序按 A、M、F，敌人会全灭。

③、先将所有会法术的部队（会提升类法术的）全部升到最高。在战斗中让这种部队给欲升级的部队不断加防力，智力等。等失效后只扣十点。这样就有高能力队员了。

幽浮二代　闪电作战法

XCOM 二代比一代难度增加了许多，往往一场战役要打上一两天。现在用闪电作战法可以很快结束战斗。首先要好好的打一仗，最好杀敌数、缴械都很高。这样下次进入战场后，按下 Ctrl＋C，战斗就会结束，而战绩则和上次一样。

丛林风暴之无敌战机

沙漠风暴，丛林风暴都是从世嘉移植的游戏，难度一般，但游戏后期会较难。在游戏中按 ESC 叫出菜单，打入 CHICKEN（小鸡?），按回车再离开菜单，就成无敌战机了。（沙漠风暴的口令是 WATERFALL）

浩劫残阳Ⅱ代　作弊模式

以 DSUN －K911 为命令进入游戏，即可使用作弊模式，按键说明：

T　提升全队员的等级；
M　回复所有法术卷的能力；
Alt＋F2　　增加部队能力；
Alt＋F4　　学会所有法术卷。

星世纪战将　秘技

这是个沙罗曼蛇式的游戏，难度较大，现将密技公布：

Ctrl＋Tab＋F7　无敌
Ctrl＋Tab＋F8　自毁
Ctrl＋Tab＋F9　体力法力全满
Ctrl＋Tab＋F10　跳关
F3＋Del　跳到后半段　　F7　　补血

疯狂修改

《ALADDIN》

生命不减：用 PCTOOLS
EDIT　ALADDIN. EXE
找字串 2EFF0EB20B
全改为 90 后存盘。

苹果不减：用 PCTOOLS
EDET　ALADDIN. EXE
找 2EFF0EDA0B
全改为 90
找2EA342172EC7
划线部分改为 90 后存盘。

《突击！女战士》

生命不减：用 UNP 把 TM. EXE 解压
进入 PCTOOLS
EDIT　TM. EXE
找280626397305
划线部分改为 90 后存盘。

《密集火力》

无限保险弹：用 PCTOOLS
EDIT　DUCK. EXE
找 FE0E2401　全改为 90

无限人数：用 PCTOOLS
EDIT　DUCK. EXE
寻找 FE0E2501 改为 099090 存盘

《飞鹰骑士》

金钱不减：进入 PCTOOLS
EDIT　ABC. EXE
找 SEC 348　DISP　457—464
全改为 90
找 SEC　356　DISP　127—134
全改为 90
找 SEC　359　DISP　43—47
全改为 90。存盘

《殖民帝国》

大量金钱：进入游戏后立即存盘
进入 PCTOOLS
EDIT　COLONY00. SAV
找 SEC 20　DISP　128—131
改为　FFFFFF7F。存盘
这时您就有 21 亿元了。

Q：VESA 倒底是什么东西？　遵义　黄怡康

A：VESA 是 VIDEO ELECTRONIC STANDARD ASSOCIATION 的缩写，是一种 Super VGA 的统一协定。主板上的 VESA 是指 LOCAL BUS（局域总线）的一种。此外，还有 PCI，ISA，EISA 等总线。

Q：①曾见电脑 486—33，“33”是什么意思？
②视霸卡作用是否仅提高解析度？光驱有何规格差异？
③声霸卡是否能用音响代替？
④CG 如何截取？
⑤3DO BLASTER 在中国是否有卖？
昌平　杨荣强

A：①“33”代表 CPU 的主频，DX50 DX2 66 DX4 100 也是此意。
②视霸卡是用来与视频外设连接（如电视天线，录像机，游戏机等），做图像采集、编辑之用。光驱从速度上看有单速，倍速，三速，四速，六速之分，从介面看有 SCSI，AT，IDE 之分。
③声霸卡是音频输入/输出设备。音响可接于声霸卡上，但不可代替声霸卡。
④采集 CG 最好用截图软件来完成。照像效果太差。直接用打印机的可能性不太大。
⑤3DO BLASTER 在国内似乎还没有出售。

Q：我的硬盘比较小，听说 DOUBLE SPACE 可以增容硬盘，是吗？　北京小黄

A：DOUBLE SPACE 的确可以增容硬盘，但真的假不了，假的也真不了，增容后硬盘操作变慢。劝你别用。

Q：超任磁碟机用的磁碟游戏如何在 PC 机上玩　天津　张冰

A：不可能。就好像电影胶片不能在录像机上用一样，超任的数据结构与 PC 机的数据结构不一样。

Q：为什么有时操作错误后，DOS 命令行的字会变成很大的白字？　北京　陈洁

A：这是显示模式被误操作改变，如果此时没有死机，键入 MODE CO80 回车，模式就可改回。

Q：我前两天发现我的硬盘上多了一个十几兆的叫 386SPART 的文件，删除后发现 WINDOWS 起动后总有警告，这是为什么　黑龙江　乔力

A：那个文件的 WINDOWS 虚拟内存的交换文件可帮助 WINDOWS 提高速度。如果误删了，进入 WINDOWS，在 Control Panel 中的 386 Enhenced 中修改。

Q：听说智冠科技推出了《东方不败》《天龙八部》，为什么到现在我也玩不到？　北京　申毅

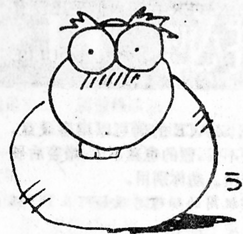
A：因为内地缺乏最新软体报导，新软件的消息大部分靠小道消息传播，您听说的就是这类谣言，实际上智冠的确提过要制作这两款游戏，但似乎还没有做。

Q：我有一块创通的 16BIT 声霸卡，可玩游戏时，总觉得音乐不动听，听起来很假，我该如何是好？　北京　李林

A：您的胃口真是很大呀？您只要买一块创通的 SB AWE32 正式版加一块 WAVE BLASTER，就能听到真实乐器演奏的声音了。如果您还嫌不够，在声卡上插上 28 兆内存会更好。

Q：《三国演义Ⅱ》何处有卖？　北京　阿林

A：据可靠消息，在本文截稿之前（9 月 30 日），《三国演义Ⅱ》还未发行。许多邮购广告大多是虚假的。



活跃！漆原智志

文 图/XYM. WD

▲プラスチックリトル原画

うるし原智志（本名：漆原智志）

1966年生于广岛县

曾在东映动画。アートランド等处工作。目前是アースワークの雇员。他不仅参与动画片的绘制，而且还从漫画家的身份活跃在游戏软件中登场人物设计及漫画连载方面。代表作有《レムネア伝奇》、《極黑的翼バルキサス》、《クリスタニア》、最近作《プラスチックリトル》。

▲プラスチックリトル原画

每期的“三栖人”栏目，该选择怎样的内容，我AKIRA＝XYM在这半年多来也算是费尽了心机，既不能脱离漫画的轨道还得搭上游戏的车。如此，实在让人头痛。时常窜出些念头，干脆来个“编辑部的伝说”或“真·编辑部”之类的什么，那里，既有乱马、良牙、也不乏游戏狂人，是最佳的题材（哎哟！老编。您干嘛！?痛死我了!!）…这次的うるし原智志，倒是个条件优越的家伙，无论在游戏造型设定或是漫画、动画等领域，都有相当深的造诣，可以成为“三栖人”栏目介绍的头号种子对象。那么，接下来就开始了。阿KING：北京土著，外号“良牙”，对战游戏高手…（哇！老编，饶了我吧！下次再也不敢瞎掰了…救命啊!!…）

《秘密花园》

PC－E的AVG类游戏，以校园内扑朔迷离的杀人事件为主题，由德间书店于93年12月上旬发售的SCD。

うるし原担任的工作是全部角色的造型设定，主角共有3位，分别是担任家庭教师并兼职侦探工作的须藤姬香、轻浮的青年矢萩健及事件被害人的妹妹都筑伊万里，游戏的内容是按着剧情的演变，更换合适的主角进行杀人事件的调查。

うるし原笔下的人物造型一向以超绝美形而著称，这次担当《秘密花园》的造型设定，当然也不会例外。须藤姬香的端庄，都筑伊万里的可爱，都刻画地极为得体。此外，如目击者源樱子等事件作的众多关系者的造型，也丝毫没有半点马虎，个个都清秀潇洒，仪表不凡。在如此的环境下进行游戏，让人感到：若不是杀人事件的话，这个世界真是太美好了。

AVG类的游戏，多数的游戏进程都是在一些固定的画面中进行一些问答选择，这样的游戏若要能吸引玩家，除了内容精彩之外，插图绘制的优劣就显得至关重要了。《秘密花园》中游戏历程用插图，多为うるし原亲自持笔。画面精细程度大致也是可想而知了。うるし原作品的爱好者，也可乘此机会大饱眼福了。

宣传用海报及插图，连同卡带封面插图，大致在四幅左右，数量上虽不多，但张张都是うるし原的尽心之作。颇有保存价值。

《梦幻模拟战》

以神话传说为题材的战略模拟游戏、世嘉SLG类最为人气的作品，也有PC－E CD的版本。うるし原为游戏设定的角色造型，相信大家都已在游戏中见过了。作为古典题材的游戏，うるし原也塑造出了大量战士，骑士及魔导师之类的造型。服饰及甲胄等的刻画，很多地方类似于他的其它的几部同类题材的动画。总的来说，便是相当地细致了。

出色的游戏加上艳丽的造型，自然是能吸引更多的消费者，趁热打铁地推出续作是日本软件商的一惯伎俩。这次美塞亚除了制作了世嘉版的《梦幻模拟战Ⅱ》之外，也于六月底相继推出了SFC的版本，游戏的水准也是提高了不少，而うるし原的绘图水平，比起一年前，也显得更为成熟。人物设定上除保留了部分角色以外（当然也重画过了），也新增了不少新的角色，尤其是敌方不少新成员，初来乍到，便毫不客气他夺走了最帅及最酷角色的排位，幸而克丽丝及那姆仍将最可爱角色的位子坐得牢牢地。否则，己方角色们的脸儿该往那儿搁才好。

与《Ⅰ》较大的不同之外除了战斗画面上显示的人物数量及大小之外，视窗中角色们的表情也会应故事情节发展而产生变化，悲伤、喜悦及愤怒。连阵亡时也有相应的表情。如此优益的设定，一旦失去了话，多少是缺乏了那么一份激情。

目前为止《梦幻模拟》系列的插图已制作了相当多的数目。其中的不少，在国内以往诸如《画王》一类的杂志中，被用来装点封面及各封的彩页。《梦幻模拟Ⅱ》的动画版的首映式于东京、大阪、名古屋同时举行。

《VALKEN》

前面谈的两个游戏，一个是PC－E以现代为时代背景的AVG游戏，另一个是MD以古典传说为主题的SLG，现在提到的这个《VALKEN》是SFC版的ACT类游戏。看来うるし原是可以胜任任何时代背景人物造型设定的，因为此次的游戏一下子又切换成了未来的宇宙战争。

虽只是九二年美塞亚的作品，且只有8M，但其出色的美工、优秀的剧情，流畅的操作是至今也没有几个游戏能与之相提并论的，仍旧是画得相当仔细的作品。比起《梦幻模拟Ⅱ》的人物设定表，更是多出角色们的档案及有关数据资料。

▼人物转身时的一组原画

▲プラスチックリトル原画

时代背景为2101年所爆发的战争，虽然战争双方都是地球的成员，但高科技的战争早将战场扩展至宇宙。主角JAKE BRAIN是作战机械人VALKEN的驾驶员。国藉为加拿大是极为罕见的设定，作为敌方角色登场的ALEF BERDACH少佐除了性格相当酷之外，容貌上也比JAKE帅气得多。

造型以外的插图，一共制作了四张，用来表现游戏两种不同的结局，便占去了两幅。完美的结局自然是JAKE从几欲粉碎的机舱中脱出与女友克莱娅拥抱在一块儿，另一种结局，是在母舰的残骸中，JAKE抱着阵亡的克莱娅，这场战争，给他留下的创伤永远无法愈合……与这两幅插图类似的画面，也安排在了游戏的END中，按着任务完成的状况，就能看到这两种不同的结局了。

《AmaranthⅡ》（アマランスⅡ）

日本个人电脑PC 9801的RPG，由风雅公司制作，至今已推出了三部，但似乎只有Ⅱ的造型设定是うるし原，女主角一对精灵般的耳朵很引人注目（类似于《罗德岛战记》中的迪度）

《斗神都市》

个人电脑的 RPG 节目，游戏的多幅彩图，看似见田龙介笔下的人物造型，实际上参与制作的人员很多，这其中就有うるし原制作的不少插图，虽然不是主笔造型设定，但多少也是参与了

吧，所以也把这个 GAME 排了出来。

GAME BOY

这是所有游戏插图中所占比例最多的份额，基本是归属于 GAME BOY 宣传用海报及其它的业务用插图。笔者粗略地查寻了一下，现有总的数目在三十幅以上，而且有新的作品不断问世，选用的题材也是多种多样，差不多各个类型的 GAME BOY 的节目都能在这里找到与主题相适应的插图，此外，所有插图中角色都是美少女啵！

随心所欲地任意去干

原来从事试听初版动画片中登场人物声音的うるし原，至今已成为在游戏、漫画、动画等领域都有出色表现的著名漫画家。另一面，九三年后的日本，除游戏业进入了全盛时期，而漫画、动画业相继开始走起了下坡路，不少成了名的漫画家的作品开始显得粗糙起来，动画片制作中一些特技水平虽随科学水平的提高而日趋成熟，但总体的绘制水平及投入的精力却明显不如往日，在如此的情形下，うるし原仍能够不断提高自己的技艺，而且也从无粗制滥造的现象，他能够在日本的漫画、动画、游戏等业界逐渐活跃起来，想必也是自然的事。

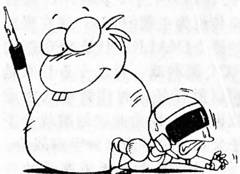
每次看到うるし原的作品，都能深深地感受到他的个人风味，这也是其作品在作品林立的日本漫画界开辟出自己空间的众多原因之一，另一面，うるし原对于自己的作品，最基本的原则就是：

要干的话，就摆脱一定之规的约束，随心所欲地任意去干！完全无视历来 RPG 与歌颂英雄的幻想作品去干。

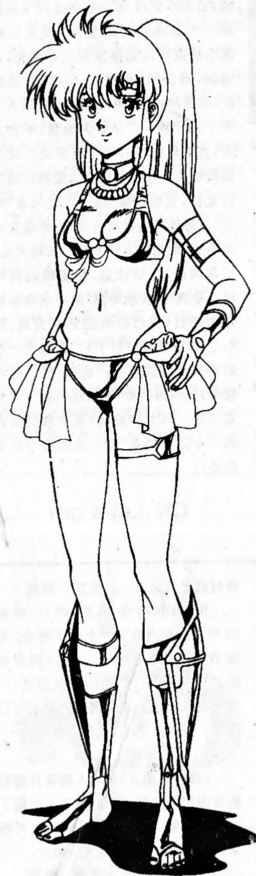
大墙画廊

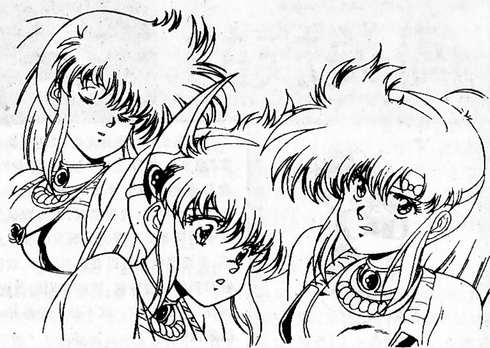
▼城市猎人　广州　陈文芬

▲うるし原的自画像，真不知是什么生物



▲别这样……





闯关族的家

主持人:无类

就职宣言

玩友们好!我是无类。“闯关族的家”原来由老D主持(老D=仔龙?),老D做他的博士梦去了,现在由我来接手这个栏目。我很高兴,因为我认为这个栏目非常有潜力。玩友的喜怒哀乐,恩怨情仇都可以在这里倾诉。我能够倾听你们的建议,转达你们的批评,回答你们的问题。这不是一件最开心的事情吗!

老D走了,大家可能惊异仔龙的题图为何没有变?一是为了纪念老D的开创之功,二是玩友和小仔龙已经生活十几期了,可能有了感情。我插进去,是不是有“破坏感情”,“第三者插足”之嫌呢?老D刚走,按说应该箫规曹随(对不起,这是第一次也是最后一次“掉书袋”。请查《汉语成语考释词典》第220页)。不过我还是向主编提出三个要求:一、这里是“闯关族的家”,玩友可以随便发表批评意见,正确的,错误的;全面的,偏激的;成熟的,幼稚的;爱听的,讨厌的,任何人一律不能干涉。二是扩大地盘(不会太大,多吃坏肚皮),尽可能多地为玩友排疑解难。这些当然要求编辑部诸位的支持,龙哥不做“热线”,我只有“寒心”。另外就是玩友的支持,果蔬失地则不荣,鱼龙失水则不神。长篇大论,三言两语,豪情壮志,婆婆妈妈都可以。希望“闯关族的家”能办成杂志最好的栏目(我已经听到邻桌龙哥、阿King的怒吼和扫射了)。希望有一天能听到众多读者说:“我买《电子游戏软件》是因为要看“闯关族的家”。(邻桌又是一阵龙吟虎啸)至少拿到杂志第一个翻开的是“闯关族的家”(目录除外)。

OK,Let's go!

“游戏新闻眼”里提供卡带价格实在是吃力不讨好。这些价格都是两个月前的,参考价格当然大打折扣。某些电玩店BOSS因此而有根有据地涨价。我和几位玩友都曾深受其害。龙哥为虎作伥,改名“狐狸”算了。　　上海　伏亦君

一位自称“无心人”讲了他“惨痛”的经历。他因看《集中营》而买了SEGA而成电玩FAN。不料女友强烈反对,经半个月的围剿与反围剿而终于“拜拜”。痛定思痛,他上书编辑部:“为了解除玩友的后顾之忧,必须重视妇女解放,将发展女性玩友作为一项工作提到日程上来”。他说翻开玩友俱乐部,蝇头小字,密密麻麻,女玩友却凤毛麟角。全国十二亿人,除了男性,就是女性(哥白尼式的发现!)《集中营》为何不去开发这宝贵的资源?而且女性的反对会阻碍她们的朋友、兄弟、子女、丈夫加入电玩行列。其祸害远烈于杨贵妃、武则天。贵刊一向以玩友的“大本营”著称,却忽视妇女解放,完全是路线错误。《GAME集中营》改名为《GAME少林寺》算了。

上海　无心人

95年第5期《荆柯新传》、《游戏业的崩溃》等文均不知责编为谁?是漏掉还是故意不登,以免日后评最臭编辑时逃之夭夭?　　重庆　穆爽

第四期《乌鸦、乌鸦、叫》中说至94年底以前内地无一个电子游戏。可据我所知,内地有FC版的《西天取经》,还有IBM-PC版的光盘游戏《神鹰突击队》,怎么能说内地的游戏节目为零?长他人志气,灭自己威风?

湖南　胡征

《最终幻想Ⅵ》全部人物画片都有胶带固定胶片所留下的痕迹。污染了可爱的蒂娜、莎莉斯等可爱的人物形象,使我们这些收藏者大为恼火。

重庆　穆爽

《'94典藏本》除彩页外,192页正文中,PC游戏只有10页,只占2.6%。对PC玩友已经不是种族歧视,而是种族灭绝了。在纪念反法西斯胜利50周年之际发出最终SOS:PC发烧友不是犹太人,《软件》也不是奥斯维辛集中营吧!

上海　MOUSE

第五期杂志宣布世嘉超任争论“胜利结束”,算是“迷途知返”。玩世嘉也好,超任也好,甚至可怜的红白机,大都是经济实力,机遇等决定的。主动的主观选择并不多,何必非要分出高下。社会上对电玩“黑云压城城欲摧”,玩友内部还热心内战,徒然伤了许多玩友的心。难道真的“攘外必先安内”?临了还要勾上PC玩友,我们招惹谁了?诸位中如有拿了任天堂或世嘉的日元,您说谁好我一定无条件跟进,否则何必呢?

上海PC迷朱辛平

我发现贵杂志有一个最大的特点,就是什么批评都登(说实在话,有的批评有点过份),但一贯虚心接受,坚决不改。什么建议都登(说实在话,有的主意够傻的),就是不做。例如许多玩友提出能否举办节目排行榜,能否开办读者服务部,代售,代买机、卡,能否代修机卡,做二手货中介……。但我们看到的永远是一纸声明:“本刊不介入商业活动”。贵刊不骗钱也不收钱,不坑人也不帮人,光说不练,徒然辜负“闯关族的家”的称号。我不明白杂志为什么不能利用良好的信誉做一些买卖,既使读者免受盘剥,小编们又能增加收入,于人方便与己方便,何乐而不为?

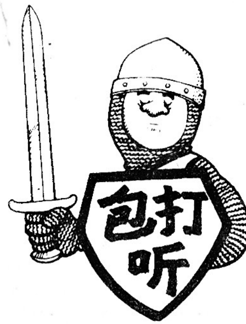
西安　丧失空中保护的“炮灰”

“炮灰”你好。登什么批评建议是我们编辑的权利,接不接受,怎样接受是上司的事情。编辑和你一样,“光说不练”。登出来的批评建议并不一定都是我们所赞同的。但这是“闯关族的家”而不是一个人或某一伙人的家。所以应该“群言堂”而不是“一言堂”。我想中国人应该养成倾听,容忍不同意见和动脑思考的习惯。“不介入商业活动”,“不表示个人意见”是杂志社的规定,做为杂志社职员我们只能“盲目跟进”。每天大声地喊“YES,SER”!

贵阳徐进玩友来信说,他在“求贤榜”上登出《机械战警》疑难求解后,接到刘××(暂隐其名)的信,说他知道此秘技,“很想告诉你”,条件是“只要寄来20元钱”。即可和盘托出。徐进问编辑有何感想?小编想问读者有何感想?

第五期中插《饿狼3》太棒了。整本杂志内容也不错。但不知何故,没有《游戏新闻眼》!没有《电刑室手记》!听说《新闻眼》让主编枪毙了,《电刑室》呢?主编枪里怎么那么多子弹?只此一次,下不违例。《电刑室手记》一期没有也不行!必须有!

淮坊　张辛



Q　我很喜欢NAMCO和CAPCOM制作的格斗游戏,象NAMCO的《铁拳》和CAPCOM的《街霸》系列,百玩不厌。我有些想法和建议想写信给他们,麻烦贵刊将那两家公司的地址告诉我们好吗?

南京大学　江鲸

A　①NAMCO　社长:中村雅战　地址:东京都大田区矢口2—1—21　电话:03—3756—2311

②CAPCOM　社长:迁本宪三　地址:大阪市中央区内平野町3—1—3　电话:06—920—3600

Q　因种种原因,我很晚才看见《集中营》的“通缉令”,因此自首得太迟了。虽努力搜求,《电子游戏软件》94年1、2期仍旧收集不到。快把我气疯了。请集中营长官一定帮我找到,哪怕高价我也要。　　上海　林小林

A　我们接到不少这样的求助信,但杂志社无货,实在爱莫能助。如有准备处理过期(软件)的玩友,可来信告之,无论新旧(注:95年第三期以前的)。如需95年第三期以后的,我们有少量存货,可邮购。

Q　听说世嘉公司在广东和云南有合资厂生产正品世嘉机,消息确实吗?世嘉在中国有什么动向吗?

哈尔滨　许放

A　世嘉在广东和云南没有合资厂,至少世嘉方面否认。世嘉在中国一直没有办事处,它在华业务一直是由三菱公司驻中国办事机构代理的。去年底世嘉与文化部合办了世嘉华翰公司,可以视作世嘉在华开展业务的正式窗口。业务方向目前主要是街机,这也是世嘉的优势项目。近期准备在北京开几家中型街机店,明年有可能在北京兴建电子娱乐主题公园。详情不得而知。

Q　《'94典藏本》上“电刑室手记”配上XYM的插图可谓珠联璧合。XYM主持的“三栖人”栏目我也很喜欢,能告诉我XYM的真实姓名和联系地址吗?另外雪鹰小姐主持的那期“新游戏夜话”也很精彩,她的联系地址有吗?我很想和他们交个朋友,请教一些问题。　　大连　汪启明

A　XYM和雪鹰小姐都是上海人,年龄都是20岁的样子。都是朝气勃勃的年轻人。XYM在一家动画公司做美工,雪鹰小姐在一家计算机公司工作。因为他(她)们没有授权我们公布他(她)们的联系地址和电话,为尊重他人隐私,我们无法告诉您。读者如有问题和要求,可写信给编辑部,由我们转交。

为什么不改为半月刊？我每天去书摊问，老板烦透了，我的脖子也伸细了。做玩友苦啊！　常熟　范磊

《'94 电子游戏软件典藏本》看了17遍，薄，太薄！（贪心不足蛇吞象）贵刊如能出一本以“FIGHT NOTE”主题的典藏本就好了。专门介绍DATA EAST、CAPCOM，SNK 等公司的著名对战 GAME

湖北应城　天天趴门房等回音的段鹏

我们几位玩友都使用国内组装机，分为“妙博士派”和“新星派”。时常为各自机器的兼容性、稳定性、扩充性而“快打出手”。杂志能否象世嘉超任比较一样说明一下“妙博士”和“小教授”的性能比较　**湖北　沈放**

《'94 典藏本》印刷之精美，内容之充实，彩页之精彩，价格之便宜，收藏价值之高确为国内罕见。我周围的玩友每人均抢购一册，以做收藏。

杂志能否再接再励不定期地出一些单行本，如 SEGA 特辑、SFC 特辑、3DO 特辑、SNK 特辑、格斗对战游戏特辑……等。以方便拥有不同机种，不同爱好的玩友欣赏。

郑州　王亮

致主编：

提议每期可用一至二页办一个趣味性可读性较强的“不吐不快”栏目，或“电玩族日记”之类。前者可着重写出玩卡心得，后者可写出电玩生活中的甘苦，也为“电玩文化”营造出一种气氛。

郑州　张征

致广告部

广告对于杂志来说可能是个可爱的小宝宝，不过是否也得注意一下计划生育？

上海　李露

致仔龙：

我觉得你的名字用上海话念好象有点象“辛龙”。请换一个响亮吉利的名字

上海　谭亦民

致龙哥：

能否将“龙哥热线”改名为“龙哥热纸”较为符合实际？

无锡　李彦民

致主编：

别动不动就扣龙哥工资。恐龙是稀有保护动物，万一龙哥想不开……

福州　林觉生

《集中营》这个名字太可怕了！想一想哪个家长肯把孩子送进集中营？

苏州　冯军

致老爸：

我不要求上“土星”，让我在地球上当一回“小教授”行吗？

天津　刘欣欣

致雪鹰

谢谢你提供的美伦美奂的《龙骑士》、《第七访客》彩色照片。让那些孤陋寡闻者知道 PC 游戏的“最高境界”。雪鹰万岁！

上海　于之浩

Q 《世嘉五代全面改造》答疑

①PPU 与接口 IC 的型号是什么？　②找不到 JP1—4，如何制造跳线点？　③SONY CX1145M 与 CXA1145P 性能一样吗？　④有必要改成 NTSC3.58 制式吗？　⑤MD2 能改制吗？

北京　张健　袁森　柳文杰
湖北　熊凯　广西　刘少枚

A ①采用两片片状 IC 的原（组）装主机 PPU 型号为 315—5313（SE—93），接口 IC 为 315—5402（SE—94）；采用三片片状 IC 的原（组）装机 PPU 型号为 315—5313（TA—06），时钟接口 IC 为 315—5364（TA—04），手柄接口 IC 为 315—5309（TA—05），和两片机不同的是三片机的美日版选择在手柄接口 IC 的 25 脚。　②自己造跳线点需要一定的无线电技能，为难的玩友切毋随便动手，否则可能因小失大；注意：不要直接在片状 IC 纤细的管脚上作跳线点，应顺着该脚在线路板上找一安全的地方；只有确认断开地线后才可接上＋5V，否则将造成短路。　③一样。　④若不是为了研究需要或只

有单 N 制彩电，实无大动干戈的必要，PLA60 是最简便实用的制式。

⑤早期采用 315—5676 芯片的 MD2 无法改制，新出的采用 315—5660 芯片的 MD2 可改，其 46 脚为场频（50/60HZ）选择。

Q　SFC 的兼容机在游戏时会不会出现不满屏？　北京　阿冈

A　只有具备 NTSC 或 PAL60 输出的 SFC 兼容机在 PAL/NTSC 多制式彩电上才能得到满屏的图象。

Q　世嘉制式转换卡有何用？其效果是否与 N 制输出，N 制接收一样？　江西　龚涛

A　该卡的作用是转换世嘉卡的美日版制式使之适应不同的主机，这样就不用改动主机的美日版制式了。如原装美版《超级街霸》在日版主机上将出警告画面，但加上该卡使之转成日版后就能正常游戏了。

Q　我想录制超任很多 RPG 中优美的音乐，怎样与音响连接？

A　在超任后部的多功能插口上接上专用立体声 AV 线，将其左右声道输出分别接至录音卡座的左右声道端子既可。

Q　①世嘉的 CD-ROM 与 CD-ROM² 有何区别？　②两者能不能在 MD2 上玩？　③PAL 制 MD 能接世嘉的 CD2 吗？　广东　吴添宏

A　①世嘉的 CD-ROM 全称为 MEGA CD-ROM，能玩 MD CD 光盘游戏；CD-ROM² 是 NEC 的（PC-E）＋（CD-ROM）一体机，能玩 PC-E 的光盘游戏，当初 PC-E 在推出 CD-ROM 系统时，为了强调其（CD-ROM）×（CD-MUSIC）的功能，所以称之为 CD-ROM²，这已经成了 NEC 的专利，至于其它公司推出的 CD-ROM 就不可能再叫 CD-ROM² 了。　②前者能，后者不能。　③一般不能，由于组装世嘉机对 MEGA CD 的兼容性很难保证，购买 CD 机时一定要携主机前往测试。

Q　世嘉机为什么会有兆位驱动器？　安徽　鲍晓

A　这个提法似乎不妥，世嘉机的英文名 MD 是 MEGA DRIVE 的缩写，直译即为兆位驱动，意思是该机能玩兆位以上的大容量游戏。

Q　游戏时，能否把游戏过程录下来？我家只有 888 录像机，没摄像机，行吗　甘肃　李磊

A　先将游戏机的射频或 AV 端子接到录像机的 RF 1N 或 AV 1N 端子上，再将录像机的输出接电视，这样就可以在游戏时随时用录像机录游戏过程。

Q　①光盘机，磁碟机，光碟机？光盘，磁盘，光碟，磁碟，软盘？其对应机种？　②磁碟机玩磁碟？磁碟最便宜？可不可以不接主机，直接玩磁碟机？　③现在市面上的 32M 超任霸王是不是主机？。　济南　宝宝

A　①碟与盘是一个意思，故光盘＝光碟＝CD，磁盘＝磁碟＝软盘，对游戏机而言，其光碟机或磁碟机都是用来代替游戏卡的附设，各种主机都只能用专为其设计的磁碟机或光碟机。　②正如光碟机只能玩光盘一样，磁碟机也只能用磁碟，相对而言磁碟最便宜，磁碟机必须接上主机才能玩。　③仅是磁碟机，不是主机。

Q　①CD 游戏机除可以玩 GAME 盘外，能放唱盘和视盘吗？
②磁碟机和卡带比有何优缺点？
③GB 卡带的价格大约是多少？
辽宁　刘东

A　①一般都能放音乐 CD，但能放 VCD 小影碟的很少，目前 3DO 和土星加上专用解码器后才能看 VCD。　②磁碟机一次投资大，但以后只需用低成本的磁碟来玩游戏。　③GB 卡带多为盗版合卡，价格在 250～350 元之间。

Q　①美日版 SFC 之间是否相互兼容？普通碟机能与美日版主机相连吗？　②SFC＋制转后能接黑白电视吗？　③能否在彩色监视器上用 SFC 的 RGB 输出？该线何处有卖？
上海　张迪

A　①美日版 SFC 软件大部分能相互兼容，碟机＋日版主机兼容性似乎稍强一些。　②可以，但对于黑白电视而言，N 制与 P 制仅有场频不同，若有调场频旋钮，不用制转也能玩。　③可以，市面尚无售，自己做一条试试。

Q　带电池记忆的卡带能维持进度记忆多长时间？为什么有些卡带当时能记忆，关机一会再开机重玩进度就丢失了？怎样修理不能记忆的卡带？　北京　张大勇

A　游戏卡带中维持记忆的电池和电路如果本身功能正常的话，维持进度 2—3 年应该没有问题，不过近来不法盗版商重利忘义，不少应带电池记忆的卡带不是没装电池，就是电池没电，所以玩友在购买试玩时一定要储存一次，然后关机（不是复位！）拔出卡带以确保完全断电，再重新插卡开机读取进度，能顺利读出才可购买。万一买回不能记忆的卡也应理直气壮要求商店给予更换。自己修一般更换电池就能解决，还不行再查查电池电路有没有短路或断路。

Q　为什么许多高达百兆的大型街机格斗游戏，移植到 SFC 和 MD 上后只有几十兆？　湖南　李智

A　街机游戏所用电脑板多是专为单个游戏而设计的，即根据游戏来设计硬件，要把街机游戏移植到家用机上就得根据家用机的硬件环境来重新设计软件，这样发色数，分辨率，动画卷轴数等就不可避免受到限制；此外，为了降低软件成本使玩家消费得起，游戏在尽量不影响操作性的前提下作一定的缩水也是必要的，当然也有移植的很差的游戏。总的来说，次世代机移植能力高于 16 位机，当然 16 位机移植能力也不弱，8 位机移植的游戏则十分差劲。

大墙画廊

第六期

▶珍妮·火炎鸟 沈阳 刘伟

▲饿狼传说 锦州 于浩

▲巴洛克 武汉 王斌

▲特利 衡阳 陈钊

▲梦幻之星 南京 黄衍铭

▲龙珠Z 隆昌 曾建军

▲春丽 增城 梁秀丹

秘●技●天●地　秘●技●偏●方

秘●技●偏●方　秘●技●天●地

秘技

《SONIC3》 MD FP=4

选关法:在出现 SEGA 字样的画面中,迅速输入上上下下,当标题画面出现时快速连按上键,如果成功的话会有音效。这样,就会有一个 SOUND TEST 选项,进入的话可以进行音乐测试和选关。

设定画面:在选关画面中,若按住 A 键再按 START 键的话,进入游戏后可以随意设定画面。用 A 键回到选关画面,B 键设定,C 键可逐格移动画面。

《'95 J 联盟足球》 SFC FP=5

直接观看结局画面:在出现厂商"EPOCH"字样的画面中,若同时按住 LRA 三键,可直接看到最差的结局;若同时按住 LRB 三键,可看到 26 场比赛的结局;若同时按住 LRY 三键,可看到 52 场比赛后的结局。

观战模式:在 MODE SELECT 画面中,若按住 L、R 两键选"プレシーズンマッチ"、"トレーニングA"、"PK"三种模式的话,就会有"COM VS COM"模式,可以进行观战。

《实况足球》 SFC FP=3

撞墙式二过一:按住 Y 键进行高速带球时,按 B 键将足球传给附近的队员,不要松开 Y 键。这样,在不改变控制球员的情况下,电脑会自动将足球回传给原来的队员,造成撞墙式二过一。

脚后跟起高球:在高速盘球时,松开十字键,按 A 键或 B 键,队员就会用脚后跟向前起高球,这不但可以摆脱对手,也可以制造射门的机会。

《梦幻模拟战》 SFC FP=4

两个隐藏版:在第六版,让主人公移动到从地图的左上角往右二格下六格的地方,如果出现了文字则表示成功。这样,在过版之后会有是否进入隐藏版面"超兄贵"的提示。在第八版,让主人公移动到从地图的左上角往右33格,往下17格处。这样过版后便有是否进入类似于斗技场的隐藏版面的提示。

音乐测试:在 LOAD 画面中,顺序按左、右、SELECT、A,就可以进行音乐测试了。

偏方

《魔法总动员》 FC FP=4

选择音乐:在"1991 MONSTER"字样出现时,同时按住 1P 手柄的 AB 三键不放,过一会儿就会有"A ON,B OFF"的字样,便可选音乐了。

广州 FD²WH

《虎胆妙算》 FC FP=7

选关密码:1. LRHN　2. HMPR

3. KMVM　4. XDGJ

5. TVJL　6. QBYZ

最终电脑游戏密码:MTKN

与最终电脑玩战棋游戏,只需下成几次和棋(即与原状对称性排布),则可解除第三次世界大战的核战状态,完成任务而爆机。

广州 FD²WH

《圣铃传说》 FC FP=7

选关密码:

第二关 4WHB,第三关 AK5O,第四关 ZGOM

第五关 VKRA,第六关 LFB5,第七关 MIS

第八关 B17P,第九关 G0W4,第十关 CLUX。

潮州 李斯聪

《SD 街头快打》 FC FP=5

提高战士级别法:以市长 HAGGAR 开始游戏,不按任何键,直至命减至零死去。出现 continue 画面的时候,再次选择 CODY 或 GUY 开始游戏,便可直接升至 LEVEL3,技的威力也会增加不少。

上海 谢积灏

《三目童子》 FC FP=6

金钱增值法:途中若消灭了敌人,就可以收集敌人丢下的金钱。不要急于收集,用武器打钱币,会使其越变越大,最大可变为 1000 元,经常收集可迅速发财,但一定要注意钱币的留存时间,避免竹篓打水——一场空。

湖北荆州 郭扬

《飞龙之拳》 FC FP=7

选关密码:第二关すつささきぬのひ
第三关おととずはとたみ
第四关おひしにとせにきくは
第五关おぬまぬこたがきくは

比赛时使用飞龙之拳:在比赛中,按上及连按 A、B 键(速度要快),成功的话便会出现 OK 字样,这时即可使出飞龙之拳,每场比赛只能用一次。

福建南平　没留名玩友

《飞龙拳 Ⅱ》 FC FP=7

增加下钩拳的力量:如果选择的是普通拳击手,而要让他的下钩拳发挥最强大的力量,就要选择 VS 模式,开始比赛后按方向键上,A+B 键。这样,一拳就可把对手击倒在地。

投机取巧的赢法:用 VS 模式,把自己从一个拳击手变成一个摔跤手,然后开始比赛。比赛中让摔跤手蹲下,因为摔跤手不会发出红色的光,所以时间一到摔跤手就会赢。　-福建南平　没留名玩友

《冒险岛 Ⅱ》 FC FP=4

武器不消失法:在第一大关有一个山洞小关,在这个小关中找出隐藏的蛋,会得到一只蜜蜂。当结束后回到标题画面,按住 1P 手柄的任意方向选择 CONTINUE,便可使武器不消失。　北京　钟贝贝

《热血格斗传说》 FC FP=5

设定快拳快腿法:在设定武士时,若把生日定为 5 月 5 日,就会使其具有快拳,拳速快三倍,但会失去飞膝。若把生日定为 10 月 10 日,就会使其具有快腿,腿速快三倍,但会失去滚翻。

致命的绝招:用快拳或快脚连续击中对手两次,对手会捂住肚子站立不动,这时上前抓住他,按一下 B 键,敌人会捂住肚子向你身后跑去,你立即追上去,用身体撞一下敌人的后背,那么敌人就会失去一半的体力。注意,如用跆拳家使此招威力更大。　江苏常州　C.L.

《龙珠 Z 外传》 FC FP=3

找到第五张拼图:在寻找拼图的一关中,找到五张拼图可以提高 Z 战士的体力。前四张拼图可以通过到以前去过的地方来取得。而第五张则隐藏在第一块大陆某处,无任何明显标记。其实,它就在这块大地的左下部,有一大片突起的高地,在其中某处有两格凹陷处,就是第五张图的藏图之地。　苏州　Zine

《龙珠 Z Ⅲ》 FC FP=4

最强的贝吉塔:在第十场"龙珠争夺战"中,贝吉塔会加入战团协助作战,但此时的贝吉塔 BP 值不高,并无多大作用。但如能在他加入之前,将原本的五位 Z 战士中的任何一位的级别提升至最高(40 级)的话,贝吉塔也会以 BP 值 90000 的最强状态加入战团。

苏州　Zine

《热血新纪录》 FC FP=6

购物法:在比赛前,先不要去比赛,让礼仪小姐带你去逛街。去最左边的铁门里,用金牌可购买帮助你比赛和给对手增加困难的好东西。　北京　王樑　王杉

《街头霸王 Ⅱ》(24M) MD FP=3

精彩的结局画面:在 CHAMPION 模式中,使用隆,选用 8 级难度并且一次不续关地打通游戏,便会在结局画面中出现特写的隆的画面。在 HYPER 模式中,使用春丽,选用 8 级难度并且一次不续关地打通游戏,便会在结局画面中出现特写的春丽的画面。如下图:

广东茂名　李锋　陈泽聪

《战斧 Ⅱ》 MD FP=7

无限魔法:保留两个或三个魔法宝瓶打关底,杀死关底后立即按单发 A 键,使魔法格发亮过关。在奖励版中吃一个魔法药瓶,下关就会变成无限魔法(实际约 200 个)。若是双人游戏,一个人先弄出无限魔法,另一个出来后可借用对方的魔法,但有一定限制,而且男主角除外。

陕西石泉　谭辉

《圣剑屠龙》 MD FP=7

选关密码:第 2 关 GQGTER,第 3 关 IYYZ2L,第 4—1 关 KYK1EJ,第 4—2 关 N4P2GZ,第 5—1 关 P3J2GU,第 5—2 关 PXX0CY,第 6—1 关 SYU1E1,第 6—2 关 T130CG,第 7—1 关 UVIZAK,第 7—2 关 ZP52GG。　湖南郴州　刘亚平

《火箭骑士》 MD FP=5

进入最难等级:在 KONAMI 标志的画面中,顺序按 6 次下,2 次上,2 次下,于是选等级项目中就可选 VERY HARD 了。　上海　秦明　徐鹰峰

《米老鼠与唐老鸭》 MD FP=7

选关密码:道德设定代码:1—♥Q,2—♠Q,3—♥K,4—♣K,5—♦K,6—♠K。

第二关　M—4135,D—6542,两人—6324
第三关　M—3652,D—4316,两人—5231
第四关　M—1564,D—1536,两人—2146
第五关　M—5436,D—6345,两人—6451

长沙　田哲

《恐龙兄弟 Ⅱ》 MD FP=7

选关密码:

1. HIROBA	2. KAIGAN	3. YAMABA
4. CIKCIK	5. KOUYOU	6. GAUGAU
7. ZOUSEI	8. POWPOW	9. MAFUYU
10. SAKURA	11. MOYAI	12. BATTA
13. OHORI	14. MEIRO	15. ISEKI
16. HEKI	17. SABAKU	18. IBARA
19. SUIMON	20. OSHIRO	21. SHICHI
22. FUNKA	23. CANYON	24. MUNKI
25. CITY	26. KOUEN	27. GENDAI
28. HAIKYO	29. KESSEN	30. FUIURE
31. BUILD	32. OKUJOU	33. HUSTLE
34. SPACE	35. TRIBAT	36. ATMOS
37. LONELY	38. LABORA	39. DEATH
40. UNIUNI	41. SHADOW	42. PHANTO
43. FINALS	44. GUNDAN	45. MEGARX

苏州　D—BOY

《龙珠 Z——超武斗传 3》 SFC FP=4

选隐藏人物:在开机后,出现贝吉塔和孙悟空的半头像时,迅速输入↑、X、↓、B、L、Y、R、A,则可选用隐藏的未来少年——特兰克斯。

超爆发体力:此秘技可以使所选角色体力超爆发,攻击力和防御力都增强,按了此秘技的角色具记忆功能,只要不关机、不回复、不退出,下次再选此角色时,仍可具有此能力,不需再按密码。超爆发体力有蓝气、黄气、蓝电、红电四种,其增强的强度自弱至强。此秘技不是每次都成功,需多按几次,直至出现气、电。方法是在选好人物后,在开战前对话时或出现红 A 提示时,顺序输入密码:

蓝气:←、L、R、→
红气:↑、L、↓、Y
蓝电:↑、L、↑、R、↑、Y、↑、X
红电:←、R、↑、X、→、Y、↓、L

广州　FD²WH

《龙珠 Z——超武斗传 2》 SFC FP=4

两位隐藏角色:在开机后,悟空飞行的画面出现时,同时按上和 X 键,再同时按下和 B,然后顺序按 LYRA,听到一声叫声后便成功了。这样,便可选用悟空和最终 BOSS 了。

加强版:开机后,再还未出现画面时,按 2P 手柄的 L 或 R 键不放,音乐节奏会突然加速,字样由黑色变为粉红色就成功了。这样,游戏中速度和难度是平时的 1.2 倍。　广州　FD²WH

《金鱼注意报》 SFC FP=4

特别游戏:标题画面文字完后,顺序输入上右下左上 XX,成功后有特别声响。选预习模式中二年级数学,可玩骰子方块;选模式和年级科目时,同时按 L、R 键,可玩计算方块。

听音乐:在游戏选择模式内,顺序输入上下左右、SELECT、SELECT,成功后可在预习模式中听音乐。

广州　FD²WH

《超级街霸 Ⅱ》 SFC FP=4

连续不断看人物资料:在出人物资料的时候同时按住 2P 的 L、R 键不放,则可连续不断地看人物资料,而且会循环不断。　广州　FD²WH

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD 篮球飞人

厂商 BANDAI 类型 SPG 容量 16M

根据井上雄彦的漫画作品的动画版改编制作的《篮球飞人》如今登上了MD的舞台。

曾在初中失恋50次的樱木花道进入高中后，为了讨新结识的女孩晴子的欢心而加入了湘北高中的篮球队。虽然樱木的身体条件很好，但由于对篮球一无所知和天真烂漫的性格，闹出许多令人啼笑皆非的笑话。但由于队长赤木猩猩(?)和负责人彩子的严格训练，以及晴子的注视和对终身对手流川枫的忌妒等原因，樱木进步很快。在对去年全县第四名的陵南高校队的一场友谊比赛中，他终于被教练安西先生当作秘密武器而参赛。

樱木能同队友配合好，打赢由鱼住、仙道等所组成的陵南队吗？玩友们，上吧，去打败陵南队！

▲进攻或防守时就会变成纵版画面

▲在比赛前，制定好战术可以轻松一些

樱木花道——，SLAM DUNK！

MD 街头赛车手

厂商 VIVID IMAGE 类型 RAC 容量 8M

喜爱赛车游戏的朋友请注意，《STREET RACER》是一款很特别的赛车游戏哟。

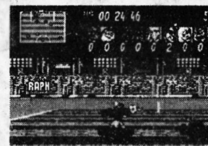
首先，它的玩法多种多样。不但有八位能力各异的街头车手可供选择，而且一共有三种玩法，其中包括RACE(公路赛)、RUMBLE(转盘赛)、SOCCER(足球赛)。

公路赛很正统，就是看谁跑得快；而在杯赛中，名次高即可拿到更多的分；在转盘赛中，八位车手都在一个环形的跑道内，只有将对手从跑道的缺口处挤下跑道，才能获胜，这时控制速度就很重要；足球赛很奇怪，开着汽车也能踢球吗？不过，既然有自行车足球，汽车足球也不算新鲜吧。这里，并不是分成两队比赛，而是只有一个门，谁射进的球多，谁就获胜。在以上三种比赛中，开车的同时可以攻击对手，还会有许多障碍和宝物，趣味性可不小哩。

另外，这款游戏的赛道卷动得非常顺滑，这对于没有回旋放缩功能的MD来说不容易做到，足见美国游戏公司对图形处理的先进技术及MD主机的运算速度快的优势。

▲转弯处可看出赛道处理得很顺滑。

▲我要将你们挤成肉饼。



▲每位选手都只是代表自己的足球赛。

MD EXO 行动组

厂商 PLAYMATES 类型 ACT 容量 8M

▲躲闪空中飞来的炸弹，需要一定的技术。

没人会相信，在不久的将来，人类会毁在自己所创造的文明里。人类在与新人类所打的一场长达两年的战争中，几乎被毁灭，而我们的故事就从这里开始了……

2118年，地球……

人类的技术进步，创造了一种具有高度智慧的类人物体，它们被称作"新人类"，但不幸的是，它们却反过来奴役和压迫人类。

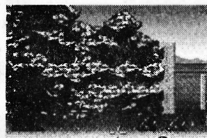
通过不断地斗争，人类取得了胜利，和平又恢复了。而目前正在维护人类和平的部队就是EXO解放组织。

一天，时管局局长找来Marsh上尉，并告诉他，有一伙人利用时间机器回到了70多年前，目的还不明确，总之将对人类构成威胁。而你们的任务就是找到他们，并阻止他们。

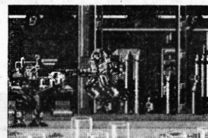
于是，为了不让新人类复活，MARSH、BROWSKI、TORRES三位时警回到了距今73年的2045年。我们的主角——三位驾驶着战斗机器人的英雄开始行动了。

本款游戏基本分为纵向3D射击、横向射击和双人对战三部分。虽都是驾驶机器人，但感觉差别很大。而机器人的动作协调、流畅，更使这款游戏引人入胜了！

▲在横向前进中，操作方法需要适应一段时间。



▲按一下A键，当机器人变蓝时，就是防护状态。



▲在双人对战中要看准时机，给对手致命一击。

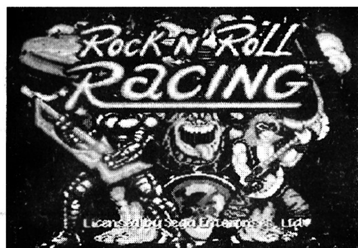
MD 摇滚赛车

厂商 INTER PLAY 类型 RAC 容量 8M

大家一定都见过电视里那种，在小型卡车上装上大功率引擎和四个巨大轮胎的巨轮车越野比赛吧，这款与SFC版相同的《ROCK AND ROLL RACING》就可以让你感觉一下驾驶这种车的乐趣。

所不同的是，这里不是全部由地球人来驾驶，而是由六位不同星球的摇滚明星来驾驶赛车(不知什么时候，外星被地球的文化侵略了)。

在不同星球的赛道上比赛，驾车的技术主要体现在弯道时，只有掌握了弯道技术才能取胜。当然，还可以利



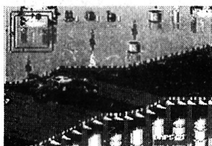
用车载武器射击对手。不过，弹药有限要节约使用。尽量在每局比赛中获得好成绩而得到更多奖金，以便购买更好的赛车及装备。

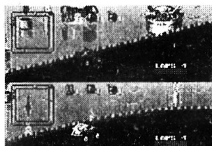
嗯，看这六位摇滚天王(外星人嘛，自然是天上的)究竟孰优孰劣。可是，他们为什么不比昌歌玩琴呢……

RASH!

RASH!!

RASH!!!


▲在环形跑道内尽情驰骋。


▲双人同时游戏时，是上下分屏的。

▲购买好的装备，有利于比赛。

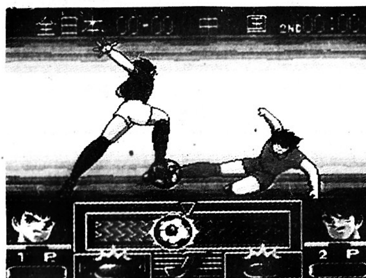
SFC 《天使之翼J》
类型 SPG 厂商 BANDAI 容量:未定

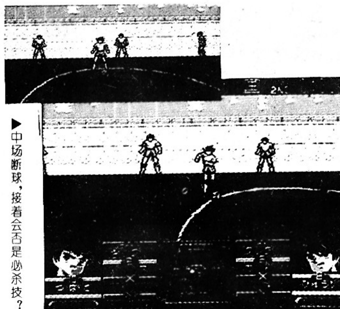
大空翼回来了！已渐渐成人的他又一次英姿飒爽地出现在世界新闻杯亚洲地区预选赛上了。

游戏采用3D画面卷轴系统，特写画面极具迫力，小次郎依然是翼的劲敌，他的猛虎射球更加凶猛，会悟出新的必杀技吗？如果有的话大空翼的"飞隼射球"是否会变异成更加夸张的绝技呢？

游戏中增加了1对1争球时的连打得胜系统，胜负有时会决定于连打的速度哟，(记得WWF吗?)快训练手指吧！

OK,GO,GOAL!!!


◀双雄争霸！


▶中场断球，接着会否是必杀技？

95·12期

电子游戏软件

月刊
每月14日出版

主办单位 中国科协工程学会联合会
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
社　长 文　若
主　编 叶宗林
美　编 苏　人
封面设计 王　跃

地址 北京东城区沙井胡同15号
邮编 100009
电话 (010)4041576
印刷 北京新华印刷厂
彩印 北京新华彩印厂
订阅 全国各地邮局
刊号 CN11-3505/TP ISSN-1006-5032
邮发代号 82-648
广告许可证 京工商广字0457

定价:4.50元

格斗天书

论尽江湖

天堂任鸟飞

世嘉世家

新游戏夜话

电玩大排档

目　录

标题要闻

● 本刊将举办 A' CAN　F－16 杯首届电子游戏知识有奖竞赛，奖品总金额高达 65000 元。详见本期第 40 页。

● 中国第一部大型实用电子游戏工具书《秘技宝典》(上、下册)已面向全国发售。

●《'94 典藏本》深受好评，内容、插图、印刷、装帧，均属一流，而定价之低难以置信。实用--观赏--收藏，三重价值。

上期要目

把电玩于掌股之间

摔角霸王——人物资料索引

太空战士Ⅱ简明攻略

ENIX 最新作——天地创造

海底之谜

PLAY STATION 大解析

活跃！漆原智志

金秋之后是寒冬

仙剑奇侠传闪电攻略

楚留香传奇之血海飘香

——千山我独行　不必相送

美丽的世界

电脑游戏走向何方

——日本游戏界三大会社社长会谈录

任天堂 U64 特报

下期要目

●《电子游戏知识有奖竞赛》检录处第 1 号公告

●圣剑传说 3

●侍魂第三作—斩红郎无双剑

●蜡笔小新

●邪恶之子

●极速天龙

●炎龙骑士团Ⅱ

●'95 格斗天书(下)

●自制电脑六键手柄

●日本著名漫画家——北条司

●人间五十年——日本战国游戏纵横谈

●《侍魂》变成 RPG?!

●任天堂的阴谋

新消息　快节奏　短文字

欲知 GAME 天下事

请看——

海外采风

3DO 两大周边器材发售

仅仅买了 3DO 就能享受到它的全部乐趣吗？不，若不拥有新发售的这两大 3DO 周边器材，恐怕您的 3DO 魅力要大打折扣。一个周边器材是 3D 飞行空战摇杆，玩空战游戏没有它可以说就不能享受到那种身临其境的操纵感（常玩电脑空战游戏的玩家对此可能更有体会吧），摇杆上装有 3DO 全部的按钮，而且射击精度相当高。无独有偶，几乎和 3DO 的飞行摇杆同时发售的是土星的飞行摇杆，不过造型较为别致。

另一周边器材可说是经千呼万唤始出来，它就是 3DO 的廉价机种 FZ－10 专用的 VIDEO CD 解码器，自 FZ－10 发售以来，由于性价比远高于老式的 FZ－1，购买者日益增多，不过原先由于不能使用 FZ－1 专用的 VCD 解码器，使得 FZ－10 失去了观看 VCD 影碟的功能。现在 FZ—10 专用 VCD 解码器的发售使得 FZ－10 的性能和 FZ－1 完全一样，不至于有"矮半截"的感觉了。该解码器在日本售价为 19800 日元，约折合人民币 2000 元。

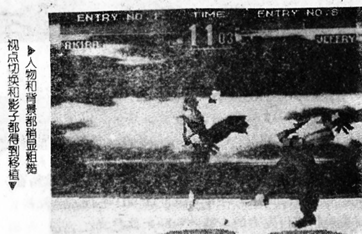
▲FZ－10 也有自己的 VCD 解码器了

▲操纵感非常好的 3DO 飞行摇杆

这是土星用的飞行摇杆，很有特色▶

在世嘉 MD 上也能玩到"VR 战士"?

是的，不过前提是需要 MD 的 SUPER 32X 提升器，这样，你就能玩到今年 10 月 20 日 SEGA 推出的精心炮制，曾在街机及土星上出尽风头的 3D 对战游戏"VR 战士"的 32X 移植版。32X 版一样可选用八位角色进行战斗，操作性可以说是百分之百移植，但从画面的表现效果来看就稍觉不尽人意了。多边形数少导致角色较为粗糙，背景和地面由于 32X 处理能力和卡带游戏容量的限制都作了大幅度的简化，看来 32X 与土星相比差距还是不小。

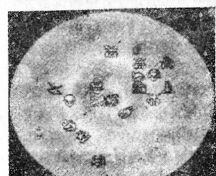


▶人物和背景都稍显粗糙 视点切换和影子都得到移植◀

不过，最能体现 3D 格斗游戏精髓的角色视点切换功能被得到了 32X 完整的移植，这点就足以让 32X 玩家感到欣慰了，而且使用 ROM 卡带的好处是没有令人厌烦的读 CD 盘等待时间了，这点即使是土星也只能甘拜下风。

"第四次超级机器人大战"将移植 PS

在 SFC 上大受欢迎的 SLG 游戏"第四次超级机器人大战"将移植于索尼的 PLAYSTATION 之上，超任版中的主题歌将用更高质的 CD 音源再现，并且追加了新的主题曲和战斗效果声，战斗画面也将更具迫力，增加了新的武器和动画，这个在



◀看！这就是令敌闻风丧胆的「地图兵器」

各个方面都作了强化的 PS 版“第四次”能否在 PS 上再现当初在 SFC 上的辉煌？

“第四次”是今年在 SFC 上最受欢迎的 SLG 之一▼

世嘉十六位掌机 NOMAD 和 MEGAJET

SOA(美国世嘉公司) 最近发表了它的便携式 16 元

位主机“GENESIS NOMAD”，该机预定明春发售，价格在 200 美元以下，其性能可和美版世嘉 MD 主机完全互换，可玩美版世嘉已发表的全部约 600 余款游戏。

▲NOMAD 象 GG 和 MEGAJET 的混合体

这款外形尺寸为 190(长) × 108(宽) × 51(高) mm 的主机上附有 3.5 英寸 LCD 彩色液晶显示屏，其清晰度要比原先 GG 用的显示屏高一倍左右，机上有方向键和 ABCXYZ 六个攻击键，还有开始键、MODE 键和电池指示灯，信号输出方面包括立体声 AV 端子和耳机输出，故该机还可直接接驳电视作显示。在电源供给方面，六节 AA 五号电池可连续使用三个小时，除此还能配用专用的充电电池(也能连续使用三个小时以上)及电源变压器。

“NOMAD”的含义是“游牧民”之意，由于其携带于户外可用液晶显示，在屋内则可接电视，这个名字确实很贴切，不过该主机的缺点是不能接 MEGA CD 和 SUPER32X 这些扩张装置。能不能实现双机通讯对战也是个谜。

这就是▶MEGA JET

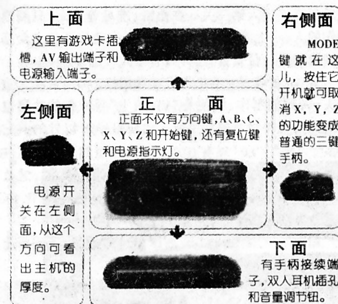
从这款主机玩友们是不是回想起前几期介绍的“MEGA CDX”便携式主机，其实，在这之前，世嘉和日本航

▲这是任天堂的飞机内用游戏机系统，比 MEGAJET 强？

▲手感相当不错，十分轻便

空公司还曾共同开发过一款便携式 MD 主机 MEGAJET，它原来的开发目的是用来作为日本航空国际线长途飞行特别服务，不过后来由于种种原因似乎输给任天堂与航空公司合作的“NINTENDO GATE WAY SYSTEM”，但这对玩

MEGA JET 机能一览表	
型号	HMJ－0300
CPU	68000(8MHZ)，Z80A(4MHZ)
内存	72KBYTE(WRAM)＋64KBYTE(VRAM)
制式	NTSC3.58/60HZ
音源	FM，PSG，PCM
输出	VIDEO/RGB/RF(需另购 RF 接续器)
外形	224(长) × 94(宽) × 47.8(高)mm
重量	约 300KG
耗电	7W



家来说并不是一个坏消息因为这款主机已经正式上市发售，不用上飞机就玩到 MEGA JET 啦。

在 MEGA JET 小巧的机身内集 MD 主机和操纵手柄于一体，而且它也附有 2P 手柄接续端子，可以两人同时玩游戏(当然做 1P 要多受累些)，还有双人耳机接口和多种输出方式，麻雀虽小倒是五脏俱全。

那么？想买世嘉五代的玩友，你会挑 MD，MD2，MEGA，CDX，MEGAJET，NOMAD 中哪一部呢？

PLAY STATON“多打”装置发售

这种形状酷似回力镖的 PS 专用“多打”分插装置已经在日本发售，用上该装置后，PS 的每一个手柄接口都可以一变四。这样，只要购买二个“多打”，就能实现最多同时八人进行游戏。问题是，目前还没有可八人同时玩的游戏面世，况且一次找齐八个人来玩游戏也是很困难的事吧？(屋子也坐不下了！)

▲象回力镖或是船锚？

电子游戏——长寿的秘诀？

9 月 15 日为日本的敬老日，你想象的到会有 45 名

◀俩位老太太一决高下

60 岁的以上的老人在一起比赛“泡泡方块”吗？这是今年在日本的敬老日专为老年人举办的一次游戏比赛。参赛的老人最高高达 81 岁。真是儿孙们欢呼雀跃，老人们兴高彩烈的节日。

3DO 走向教育之路

3DO 在游戏市场不太景气的情况下努力谋求多方位发展，现在利用 3DO 优秀的影像处理能力和通信扩张机能于教育方面的应用又提高了一步，第一款开发的教育软件是东京消防厅的“自我消防活动学习指导”，这种互动式的教学方式对提高学习知识的效率有很大的帮助，相信 3DO 会逐步拓开教育市场。

▲利用 3DO 上一堂生动的消防课

SNK 将要推出 64bit 机种？

近日传闻 SNK 将在今年年底或明年初推出一部 64bit 街机底板，当然 64bit 的机器 3D 功能是必不会少的，是用在《饿狼》，《侍魂》这些格斗游戏上？或是用在最新的赛车游戏上？那会是怎么样的情形呢？不过，SNK 暂时未有将这款 64bit 街机主板家用机化的计划。

SEGA AM2 研的力作《VR 特警》最新情报

时至今日，VR 特警(VIRTUA COP)大名已是远播四方，那强烈的射击手感和画面的空间感使每一位玩家爱不释手，那么，其制作者——AM2 研对于本节目有着怎样的发展计划呢？

SATUPN 版“VR 特警”登场

◀这就是 VR 特警

几乎任何一个成功的街机作品都会推出家用移植版，本节目更不例外，SATURN 版“VR 特警”将于 95 年 11 月 24 日与对应的土星专用光线枪同时面世。SS 版的画面质量及操作性都与街机相当接近，而且对游戏中的许多诸如击中物体后物体还会左右震动这些细节也做了充分重视的处理。据开发者介绍，SS 版中新加入了“练习”和“段位”两种模式，片头 DEMO 部分的图像和音乐也进行了新的设计。并且 2P 合作时也基本不会出现 POLYGON 节目常见的花版。

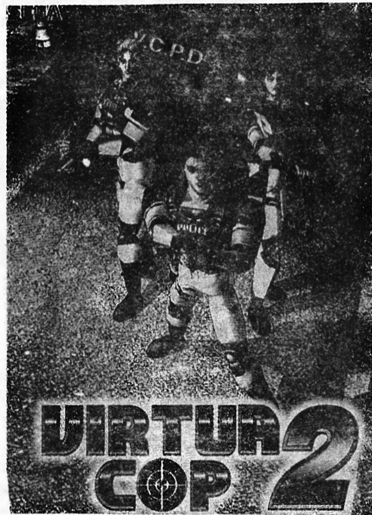
正式名称决定为"VIRTUA GUN"(简称VG)的SATURN光线枪,将与它的第一款对应软件"VR特警"同时发售。VG在外形上采纳了多数玩家所希望的,与"VR特警"的街机枪相近的造型。重量比街机版的枪略轻一些,射击精度十分高,基本上三米的游戏距离不成问题,既使在五米的远近也可以使用。VG的色彩方面,美版用了橙色,而欧洲及日本采用精悍的黑色。

▲土星版专用的光线枪已上市

在日本将采用与软件配套及单独出售两种方法。VR·GUN(光线枪)在11月24日发售,定价为2900日元,而VR特警CD和VR·GUN成套购买共需10700日元。

街机版续作快速接近

优秀的节目除了移植到其他机种,另一条惯例便是推出续作。现在,一代刚刚完成SATURN的移植版



▲VR特警2登场!

"VIRTUA COP2"已在街机出现,从画面来看,二代与一代的差别虽不太大,但也绝对无法同日而语。

"VR特警2"的基本模式、规则均与前作相同,在GAME开始可选择初、中、专家三个级别,仍然是选择专家级后便直接进入第三关。在血格、准星等方面,只要熟悉前作的人,一上手就可以玩。本节目在前作两位主角基础上又增加了一位女警,这样共有三人可选择。

SEGA的作品,不论街机或家用机,都一直不太重视片头、片尾的制作,既使是"VR战士"等大作的片尾也看不到任何交待情节的文字或主角在GAME以外的其它动作。但VR特警2则令人十分满意,每一关的开头及结尾部分都有丰富的CG DEMO,而且随所选角色及组合的不同,画面会有各种变化。尽管实际上没什么情节,但已给人强烈的情节感。--同期待这个POLYGON的光线枪街机大作吧!

▲VR特警2有许多交代情节的动画

谁是天下第一强者?龙珠世界的热斗再次展开

9月15日,在日本银座召开了由BANDAI和SONY联合主办的"龙珠Z天下一决定战",所用的软件自然是在PS发售的"龙珠Z ULTIMATE BATTLE 22",来自日本全国各地的16名强者集结一堂,为争夺"天下第一"的荣誉而战。

▲悟空VS贝吉塔

"ULTIMATE BATTLE 22"是可以存储进度并有使角色随战斗而提升能力系统的对战游戏。在本届大会上,选手们均带来了各自的记忆卡,卡中所存的,是被他们每个人将参赛角色等级练至极限的进度。因此比赛中角色均以最高的体力、攻击力、防御力登场。

会场共设有8台电视,16位强者捉对厮杀,展开激斗。在状阔的比赛最终,使用弗利萨的选手得到了优胜。

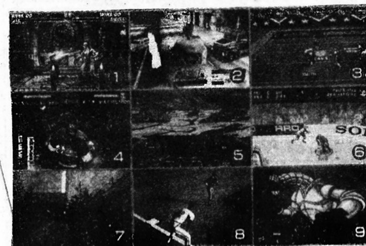
PLAY STATION在欧美正式发售

9月9日,索尼的32位主机PLAY STATION(简称PS)正式在美国开始发卖,由于索尼公司一贯在家电方面的盛誉及之前的强大宣传功势,使PS发售极为顺利!从9月9日算起的两天间,已售出10万余台。

PS在美国的正式定价为299美元(约合30000日元),与世嘉SATURN相比无疑在价格上更为诱人,并且它的软件制作相比SS也更多、更具水准,有美国杂志根据以上两点推测PS将在两三个月间赶上SS的销售量。

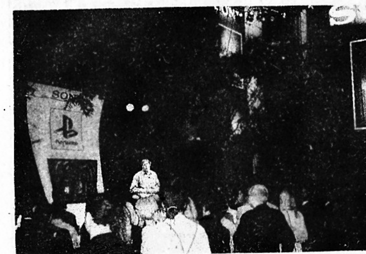
PS美版软件方面,将陆续推出的有"真人快打3"、"机甲赛车"、"NFL橄榄球大赛"、"拳王"、"高速之翼"、"NFL冰球"、"凯恩的遗产"、"3D棒球'95"、"钢铁之龙"等九款,分别由美国索尼和CYSTAL DINAMYTE制作(后者曾制作过3DO版侍魂)。

继美国市场的顺境之后,9月29日PS在英国的发卖也取得了极大的成功,日本杂志"FAMICOM通信"上曾这样评价:索尼创造出"WALKMAN"之后,又一个世界共通语"PLAYSTATION"出现的日子看来也不会太远了。



▲这是美版PS将发售的九款软件

美版SATURN大幅度降价



▲美版PS发售时盛况空前

在美国发售的世嘉32位主机SATURN突然将价格降了100美元!

SATURN是于今年5月份在美国开始有地区限制地发售,至9月份于全国范围发卖。但出乎人们意料的是,仅过了一个多月,即10月份中期,美国世嘉突然宣布将售价由399美元降至299美元。自然这一措施公布后,SATURN的销售势头立时见猛。

世嘉的这一决定,不难想象与索尼的PS在9月份于美国开始发售有关,而且也可以认为这次减价预示着世嘉与索尼的32位机全面战争即将展开。

"勇者斗恶龙"芭蕾舞剧公演

只要是玩PRG的朋友一定都知道"勇者斗恶龙"

▲游戏还是艺术?

(DRAGON QUEST)的大名,在今天DQ不只作为一个经典节目,且已成为一种文化和一个GAME时代的标志,现在这部不朽的作品竟然被编成芭蕾舞剧并于日本公演!

芭蕾舞剧"DQ"是于9月21日至9月23日在东京文化厅进行公演的,主演的是日本著名艺术团体"STAR DANCERS芭蕾舞团"。

芭蕾舞"DQ"是以游戏的世界设定为基础编排的;但采用了全新的剧情,以光明之勇者和黑暗之勇者及公主三人为中心展开,舞剧中也出现了许多熟悉的角色,如著名的武器商人特鲁内克,发胖的身材在舞台上非常显眼。舞剧受到众多芭蕾迷和DQ迷的注目,演出极为成功,因此主办者宣布明年6月将再次演出。如果你也是DQ(或芭蕾)的爱好者,而且那时去东京旅游,可千万不要错过喔!

台湾省的SATURN软件登场!

令人吃惊的消息!完全由台湾厂商设计制作的SATURN软件出现!

该节目是个人电脑的移植作品,若是电脑玩友肯定不会陌生,它就是"敦煌"。由昱泉多媒体设计,大宇资讯公司发行的一款CD版AVG,采用真实映像制作而成,画面十分精美。

移植工作将完全由台湾方面负责,本节目是第一款得到台湾"软件工业五年发展计划"奖励的游戏,现在又将成为第一款由台湾制作的SATURN版作品。无论是不是玩过IBM-PC版的玩友都值得密切注意其动向,有SATURN的朋友更该期待着它的出现。

责编:H·MAN

梦幻模拟战

机种 SFC 厂商 NCS 类型 SLG 容量 16M 编号 SF16213 **文/利 坚**

《梦幻模拟战Ⅱ》召唤出的超级幻兽

——————Der Langrisser!

NCS 公司在 MD 主机上的 SLG 大作《梦幻模拟战Ⅱ》大获成功之后，经过一番地覆天翻地修改之后，以全新的面貌在 SFC 主机上登场了。虽然，这个版本的各系统及主要剧情是以 MD 版本为蓝本的，但是游戏从一开始到结束的改动可是会令玩过 MD 版《梦模Ⅱ》的玩友感到如果活人动了这样的手术，不知还能不能活。难怪 NCS 公司在给 SFC 版取名字时，要在 Langrisser 前面加上一个 Derivative（衍生的）的缩写 Der。

若将两个版本做个比较，委实不能分出孰优孰劣。只是觉得 NCS 在两部作品中都花费了许多心思，使这对兄弟能够迎合不同味口的玩家。MD 版剧情为单一线索，主角只拥有正义的行为，游戏中的职业、宝物、佣兵种类和魔兽种类设定非常丰富，战斗画面均为 Q 版造型，生动可爱；而 SFC 版则偏重自由度高的多线剧情，一开始就可以通过回答各种问题使主角获得不同的职业和能力，随着游戏进行，主角一方的行为会向正义、独立和邪恶这三种大方向发展。并且，随着发展方向不同，正邪双方的指挥官会分别加入不同性质的主角的军队。但是，游戏中的职业种类比较少，战斗画面也不如 MD 版那么生动可爱。在 SFC 版中，指挥官的统率力是不固定的，需要靠战斗中积累带兵经验值来增长。另外，比较令笔者喜爱的是，SFC 版的战斗动画可以任意开关，从而省去许多时间，体现出 NCS 公司对多元剧情生命力的信心。

那么，就请玩友跟着我的叙述，进入 Der Langrisser 的自由世界！

回答光之女神的提问，决定艾尔文的能力！

游戏开始，主人公艾尔文要回答光之女神露茜莉丝提出的问题，根据不同的选择，来决定艾尔文不同的职业、能力、物等，请看下表。

问题①	物資の補給中、敵に奇襲を受けてしました。あなたなら、どうします		
A	後退する	基础能力上升，防御力修正 + 1	问题②
B	防御する	基础能力上升，防御力修正 + 1	问题③
C	反撃する	基础能力上升，攻击力修正 + 1	问题④

问题②	神はどこにいると思いますか?		
A	存在しない	决定职业是ウォーロック	问题⑤
B	天上の世界	决定职业是ビショップ	问题⑤
C	己の心の中	——————	问题④

问题③	無敵の部隊をつくるためにあなたが最も必要だと思うのは何ですか?		
A	破壞力	决定职业是グラディエター	问题⑥
B	統率力	决定职业是ファイター	问题⑥
C	機動力	——————	问题④

问题④	次のうちであなたの好きなものは?		
A	海の香のする潮風	决定职业是パイレーツ	问题⑦
B	やわらかな春の息吹	决定职业是ナイト	问题⑦
C	さわやかなそよ風	决定职业是ホークナイト	问题⑦

问题⑤	世界が破滅の危機に陷ったとき、我々を救うものは?		
A	偉大なる神々	修得魔法フォースヒール 1	问题⑧
B	豐かな知識	修得魔法サンダー	问题⑨
C	己の力	基础能力上升，AT+ 1	问题⑩

问题⑥	あなたの指揮する部隊に求めるものは?		
A	十分な兵力	基础能力上升，率兵力 + 1	问题⑨
B	完全なる統制	基础能力上升，防御力修正 + 1	问题⑩
C	高い指揮	基础能力上升，防御力修正 + 1	问题⑪

问题⑦	どのような能力に優れた軍隊を理想としますか?		
A	軍隊より己の力が重要	基础能力上升，AT+ 1，MV+ 1	问题⑩
B	鐵壁の守り	基础能力上升，防御力修正为 1	问题⑪
C	敵を粉碎する破壞力	基础能力上升，攻击力修正为 1	问题⑫

问题⑧	闇の者に對してあなたの持つイメージは?		
A	邪惡なる敵	修得魔法ターンアンデッド	问题⑬
B	すうはいの對象	得到宝物デビルアックス	问题⑭
C	取るに足りない存在	得到宝物ミラージュローブ	问题⑮

问题⑨	あなたはこの世界で、何のために生きていくつもりですか?		
A	愛する人を守るため	修得魔法プロテクション 1	问题⑬
B	己を高めるため	基础能力上升，AT+ 2，DF+ 1	问题⑭
C	夢をかなえるため	修得魔法アタック	问题⑮

问题⑩	味方の偵察部隊が包囲されています。しかしあなたの部隊も危險な狀態。		
A	退却を命じる	得到宝物スピードブーツ	问题⑭
B	援軍を呼び、防戰する	修得魔法プロテクション 1	问题⑮
C	偵察部隊を助けに行く	修得魔法ヒール 1	问题⑯

问题⑪	あなたが生涯をかけて求めるものは何ですか?		
A	知識	习得魔法サンダー	问题⑮
B	富	得到宝物ラージシールド，持金 + 300	问题⑯
C	權力	得到宝物ワンド	问题⑰

问题⑫	強大な力を手にしたときあなたは何のためにその力を使いますか?		
A	人々を守るため	得到宝物アミュレット	问题⑮
B	すべてを支配するため	基础能力上升，AT+ 1，DF+ 2	问题⑯
C	正義を貫くため	基础能力上升，AT+ 1	问题⑰

问题⑬	あなたにとって愛とはどのようなものですか?		
A	与え合うもの	修得魔法チャーム	问题⑱
B	受けるもの	得到宝物ウォーハンマー	问题⑱
C	無限の力のみなもと	基础能力上升，AT+ 1	问题⑱

问题⑭	あなたがこの世界に望むものはなんですか?		
A	愛と希望と勇氣	基础能力上升，AT+ 1	问题⑱
B	意のままに生きる自由	基础能力上升，MP+ 2	问题⑱
C	秩序ある統一	基础能力上升，DF+ 1	问题⑱

问题⑮	国を治める者に必要と思われる能力は?		
A	カリスマ	修得魔法チャーム	问题⑱
B	决断力	修得魔法クイック	问题⑱
C	實行力	基础能力上升，攻击力修正 + 1	问题⑱

问题⑯	英雄になるために必要と思うものは何ですか?		
A	不屈の精神	基础能力上升，MR+ 10	问题⑱
B	統率力	基础能力上升，防御力修正 + 1	问题⑱
C	勇氣	基础能力上升，攻击力修正 + 1	问题⑱

问题⑰	男とは!		
A	全てをつつみ込む愛	修得魔法ヒール	问题⑱
B	熱き魂	基础能力上升，AT+ 1	问题⑱
C	はがねのごとき肉体	基础能力上升，DF+ 1	问题⑱

问题⑱	戰いが始まった時、あなたが自分に對して求め能力は何ですか?		
A	豐富な戰術知識	修得魔法ヒール 1	问题⑲
B	冷靜な判断力	基础能力上升，得到 DF1及 MP1	问题⑲
C	强大な力	基础能力上升，得到 AT1及 DF1	问题⑲

问题⑲	あなたが理想とする部隊はどのようなものですか?		
A	少数精鋭	基础能力上升，攻击力修正 + 1	问题⑳
B	个人の力は弱いが大部隊	修得魔法アタック 1	问题⑳
C	自分ひとりで十分	修得魔法プロテクション 1	问题⑳

问题⑳	最后にあなたは何のために戰うのですか?		
A	名誉を得るため	基础能力上升，AT+ 2	——
B	祖国を守るため	修得魔法アタック 1	——
C	愛する人を守るため	修得魔法プロテクション 1	——

注：上表中某些名词的含义如下：

AT——攻击力　　DF——防御力

MV——移动力　　MR——魔法破解力

攻击力修正——指挥范围内所加的佣兵攻击力。

防御修正力——指挥范围内所加的佣兵防御力。

指挥范围——指挥官的结界范围。

魔法耐性——对于攻击性魔法的忍耐能力。

复杂多变的剧情，艾尔文养成游戏！

NCS 公司为这款游戏设计了 10 个剧情的分岐点，使得游戏的剧情繁杂多变，总共有 78 个不同的剧情关。游戏者可按照自己喜爱的方向发展艾尔文及其领导的军队，可正可邪，亦可不正不邪，介乎其间，这使得游戏的自由度很高。并且，随着选择不同的发展方向，游戏的难度亦有很大的不同。下面请看剧情分岐的介绍表。（表见文后）

三个隐藏剧情的秘密大公开！

隐藏剧情 X1　筋肉の神殿

在剧情 6“聖地レイラル橋”中可找到筋肉神殿的入口，进去后会与健美的肌肉男兄贵作战。而兄贵们的数值很高。想要将他们全部打败很困难，而在几个回合之后，兄贵们会说用恐怖的“世界绝灭光线”来消灭入侵的人。只要到了第十回合，轰——，一切都完了！

隐藏剧情 X2　クイブでゴー！

在剧情 8“空のがけ”中可以找到隐藏剧情“クイブでゴー！”的入口，进入后会有许多敌人。当你向敌人发动攻击时，他们会首先向你提出问题，你若答错了，他就不屑于与你作战而走掉，你就挣不到经验值及金钱了。只有答对了，才能与其作战。下面公布正确答案，为便于查找，故原文照抄，未作翻译。

问题① メサイヤはK.Fビルの何階にある?　（C）

A. 2F　　B. 3F　　C. 4F

问题② このソフト、デァラングリッサーのキャッチフレーズは?（B）

A. 今度はSFCだ　　B. デァのしょう号を　　C. SFCで大暴れ

问题③ メサイヤのある场所は?　（B）

A. 中目黑　　B. 西新宿　　C. 東新宿

问题④ SFCソフト! 走り屋魂のヒゲをはやしたキャラクターの名前は?（B）

A. アドン　　B. バラン　　C. サムリン

问题⑤ さあ、まんだいだぁ! 重装騎兵と言えば?（A）

A. 何、それ?　B. ヴァルケン　C. リァルケソ

问题⑥ 音樂のもんだいでーす。次の曲名を当てて下さい。（B）

A. レクイエム　B. 兄貴　C. リアナとウハウハ

问题⑦ もんだいでーす! さて、私は誰でしょう?（A）

A. アキターン　B. アーキタン　C. アキクーン

问题⑧ 兄貴と言えば?　（B）

A. プロテイン　B. 肉体　C. ポージング

问题⑨ もんだいだぁ! さて、私は誰でしょう?　（A）

A. ウッキー　B. ウーキッ　C. ウキッー

隐藏剧情 X3 どこかで見た連中

在剧情 8"ゴーアヘッド"中可以找隐藏剧情"どこかで見た連中"的入口，这是一个爆笑的场所。在关中的敌人都似曾相识，而且每一句台词都充满了滑稽幽默。此关非常适合于 20 岁以上的人来玩。

全部十八名指挥官的转职进程

在战斗中击败敌人可得到经验值并长级，每当从 10 级再次长级时，可以进化一种新的职业。只有根据每人的性格与能力不同来选择职业，才能发挥该指挥官的最大潜能。并且，只有选择了合适的职业，才能进化出究极职业使指挥官的能力得到充分的提高。

エルウィン：ファイター ─ ロード / シルバーナイト ─ ハイロード / ソードマン / ハイランダー ─ セージ / ジェネラル——キング / ソードマスター——ヒーロー / ナイトマスター——ロイヤルガード

ヘイン：ウォーロック ─ ソーサラー / パラディン ─ メイジ / セイント / プリースト ─ アークメイジ——ウィザード / セージ / ソードマスター / ハイプリースト

ロウガ：グラディエター ─ シルバーナイト / アサシン ─ ハイランダー / ソードマン / ハイロード ─ ナイトマスター / ソードマスター / ジェネラル——エンペラー / レンジャー——ハイマスター

リアナ：シスター ─ クレリック / パラディン ─ プリースト / セイント / メイジ ─ ハイプリースト——エージェント / セージ——プリンセス / アークメイジ / ソードマスター

スコット：ナイト ─ ロード / シルバーナイト ─ ハイロード / ソードマン / ハイランダー ─ ジェネラル / ソードマスター / ナイトマスター——ロイヤルガード / ドラゴンロード

シェリー：ホークナイト ─ ホークロード / シルバーナイト ─ ソードマン / ドラゴンナイト / ユニコーンナイト ─ レンジャー——ハイマスター / セージ——プリンセス / ドラゴンロード / ナイトマスター——ロイヤルガード

キース：ホークナイト ─ ホークロード / ロード ─ サーペンナイト / ドラゴンナイト / ハイロード ─ サーペンロード / ドラゴンロード——ドラゴンマスター / ナイトマスター / ジェネラル

アーロン：ファイター ─ ロード / パラディン ─ ハイロード / ソードマン / セイント ─ レンジャー——ハイマスター / ソードマスター——ヒーロー / セージ / ドラゴンロード

レスター：パイレーツ ─ キャプテン / アサシン ─ ドラゴンナイト / サーペンナイト / ソードマン ─ ドラゴンロード / サーペロード——サーペンマスター / ナイトマスター / ソードマスター

ラーナ：シスター ─ クレリック / ソーサラー ─ セイント / プリースト / メイジ ─ ドラゴンロード / セージ——プリンセス / ハイプリースト——エージェント / アークメイジ——ウィザード

ダークラーナ：シャーマン ─ ネクロマンサー / ソーサラー ─ セイント / サモナー / メイジ ─ ドラゴンロード / セージ——ダークプリンセス / ザーヴェラー——ダークマスター / アークメイジ——ウィザード

ソニア：ナイト ─ アサシン / シルバーナイト ─ ソードマン / メイジ / ハイランダー ─ ジェネラル / ソードマスター / アークメイジ——ウィザード / ナイトマスター——ロイヤルガード

エスト：スキュラ ─ サーペント / リッチ ─ フェニックス / クラーケン / サキュバス ─ グレートドラゴン / イエムンガルト / バンパイアロード / アイアンゴーレム　＊エスト和オスト没有究极职业。

オスト：ウェアウルフ ─ ケルベロス / デュラハン ─ フェニックス / ミノタウロス / リビングアーマ ─ グレートドラゴン / マスターディーノ / アイアンゴレム / バンパイアロード　＊建议选择アイアンゴーレム。

レオン：ナイト ─ ロード / シルバーナイト ─ ハイロード / ソードマン / ハイランダー ─ ジェネラル / ソードマスタ——ヒーロー / ナイトマスタ——ロイヤルガード / ドラゴンロード

バルガス：ファイター ─ ロード / アサシン ─ ハイロード / ソードマン / サーペンナイト ─ アークメイジ / ジェネラル——ヒーロー / ソードマスター / サーペンロード

イメルダ：ウォーロック ─ ソーサラー / アサシン ─ メイジ / セイント / ソードマン ─ ザーヴェラー / アークメイジ——ウィザード / セージ——クィーン / ソードマスター

エグベルト：ウォーロック ─ ソーサラー / ネクロマンサー ─ セイント / メイジ / サモナー ─ ジェネラル / セージ / アークメイジ / ザーヴェラー——ダークマスター

注：表中带方框的是能够召唤魔兽的

对游戏进程起决定作用的武器及宝物。

游戏中，会从不同的渠道得到大约三十余种宝物。根据每关胜利条件的不同，审时度势地给指挥官装备相应的武器及宝物，对于完成胜利条件有重要的帮助。另外，武器及宝物由于比较贵不能全靠在商店中购买，而要尽量取得隐藏在战场中的武器及宝物。

	名称	价格	步兵	魔法	僧侣	水兵	飞兵	骑马	盗贼	灵	野伏	ゲル	魔族	怪物	不死	龙	枪兵	效果
武器	ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	AT+ 1
	ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	AT+ 2
	グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×	AT+ 4
	ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	魔法射程 + 2，魔法损害 + 1
	フレイムラス	8500	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	AT+ 6
	デビルアックス	2500	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×	AT+ 8，DF- 3
	ドラゴンスレヤー	10000	○	×	×	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	AT+ 7
	ラングリッサー	0	光	光	光	光	光	光	光	光	光	×	光	×	光	×	光	AT+ 3，DF+ 1
	真ラングリッサー	——	光	光	光	光	光	光	光	光	光	×	光	×	光	×	光	AT+ 9，DF+ 2，攻击力修正 + 3，防御力修正 + 1
	鐵アレイ	10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	MV- 1，AT+ 1，可以召唤あにき
	メサイヤンソード	600	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	AT- 4，DF- 3，攻击力修正 - 2，经验值 × 2
	オーブ	1000	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	×	×	最大 MP× 2，魔法射程 + 3
	ホーリーロッド	——	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	○	魔法射程 + 2，魔法损害 + 1，MR + 30%
	ダークロッド	——	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	魔法射程 + 2，魔法损害 + 2，MR + 10%
	ロングボウ	1000	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	AT- 2，MV- 2，射程距离 1~ 3
	アーバレスト	1800	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	AT- 4，MV- 3，射程距离 1~ 6
	アルハザード	0	艾尔文可以装备															AT+ 10，DF+ 1，A 修正 + 3，D 修正 + 1
	真アルハザード	0	艾尔文可以装备															AT+ 12，DF+ 1，A 修正 + 3，D 修正 + 1
アイテム & 防具	S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 1
	L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	DF+ 1
	チェインメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 3
	プレートアーマー	600	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	DF+ 4
	アサルトスーツ	3000	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	AT+ 10，DF+ 10%
	ローブ	80	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 1，MR+ 10%
	ドラゴンスケイル	2000	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 4
	ミラージュローブ	1000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 2，MR+ 20%
	アミュレット	1000	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	魔法耐性 (包含部下)+ 15
	クロス	300	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	攻击力修正 + 2，魔法耐性 + 20%
	ネックレス	900	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	指挥范围 + 2，攻击力修正 + 3
	スピードブーツ	600	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	○	×	○	×	○	MV+ 2(包含部下)
	クラウン	5000	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	指挥范围 + 2，攻击力修正 + 3，防御力修正 + 2
	グレイプニール	3000	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 1，魔法耐性 + 10%，可以召唤フェンリル
	オーディンのたて	4600	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	×	○	DF+ 3，防御力修正 + 1
	ルーンストーン	15000	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	装备后到该转职时，只长能力不进行转职

使用特殊魔法召唤出特殊的兵种——魔兽！

游戏有六名指挥官拥有召唤魔兽参加战斗的特殊能力。一共有九种魔兽可供召唤，而每一种魔兽都有不同的能力，在战斗将其召唤出来，就象多出一名指挥官一样，但是一名指挥官只能同时召唤出一只魔兽。召唤的方法是要选择有召唤魔法的职业，或是装备召唤宝物，在战斗中选择"召唤"即可。

召唤魔兽的条件及其能力一览表

魔兽名称	属性	AT	DF	MV	MP	MR	魔兽能使用的魔法	消费 MP	所需职业	召唤宝物
サラマンダー	龙族	28	26	6	10	75	ファイヤーボール	5	ネクロマンサー	——
アイアンゴーレム	枪兵	32	32	4	0	90	——	18	サモナー	——
デーモンロード	魔族	40	28	5	50	95	メテオ，フォスヒール 2，アタック 2，ゾーン	30	ザーヴェラー	——
ヴァルキリー	飞兵	36	26	7	25	95	ファイヤーボール，クイック	10	クレリック	——

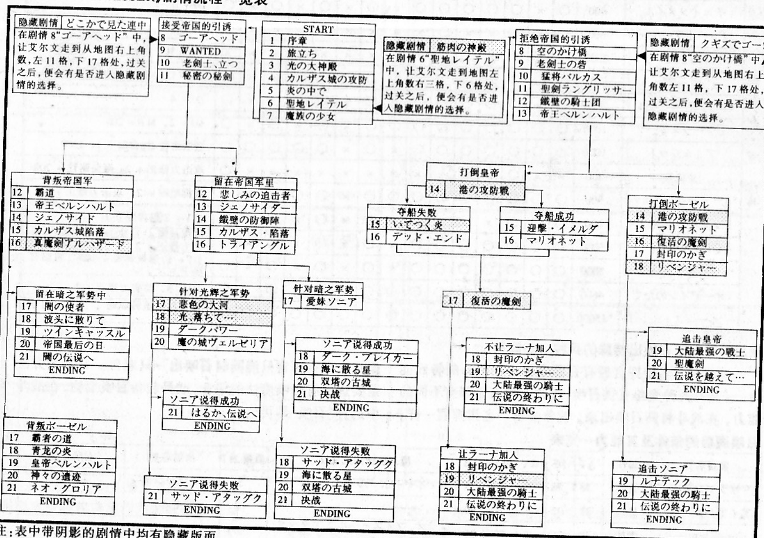
魔兽名称	属性	AT	DF	MV	MP	MR	魔兽能使用的魔法	消费 MP	所需职业	召唤宝物
フレイヤ	飞兵	34	29	7	40	99	チャーム, スリープ, アタック 2, フォースヒール 2, アゲイン	15	プリースト	——
ホワイトドラゴン	龙族	40	28	·5	8	85	ファイヤーボール, ブリザード	20	ハイピリースト	——
スレイプニル	骑马	38	25	10	0	80	——————	8	以上六种职业中任何一种均可	オーディンのたて
フェリル	特殊骑马	42	28	8	10	85	ブリザード, トルネード, クイック	20		グレイプニール
あにき	步兵	40	30	5	16	75	ブラスト, ヒール 1, デクライン	25		テツアレイ

取得召唤宝物的剧情及方法一览表

剧情名称	位置	正确的选项	宝物名称
剧情 14 "港の攻防戦"	右 4, 下 10	はい	グレイプニール
剧情 15 "いてつく炎"	右 28, 下 12	はい	グレイプニール
剧情 16 "復活の魔劍" 剧情 17 "復活の魔劍"	右 21, 下 9	はい	*グレイプニール
剧情 16 "真魔劍アルハザード"	右 15, 下 9	はい	*オーディンのたて
剧情 17 "悲色の大河"	右 7, 下 6	いいえ	グレイプニール
剧情 18 "リベンジャー" 剧情 19 "リベンジャー"	右 7, 下 6	いいえ	グレイプニール
剧情 19 "ツインキャッスル"	右 22, 下 3	手で取り払う	グレイプニール
剧情 18 "光、落ちて…" 剧情 21 "闇の伝説へ"	右 21, 下 26	オーディン!	オーディンのたて
隐藏剧情 X1 "筋肉の神殿"	右 16, 下 10	はい	テツアレイ

注:表中表明的宝物位置均以地图的左上角为原点。表中带＊号的处的宝物,二者只可取其一。

《DER LANGERISSER》剧情流程一览表



注:表中带阴影的剧情中均有隐藏版面。

三大射击名作集于一身,快来大显身手吧!

射击三合一

机种 SFC　类型 STG　容量 4M

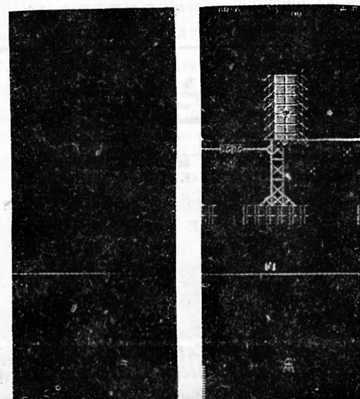
厂商 HUDSON

以前,在任天堂红白机全盛时期,日本每年都会举行射击游戏的全国大赛,这些射击游戏都曾经风靡一时,如今由 SFC 重新加以收录,成为《射击三合一》。

这个游戏除了让热爱射击的玩家可以再一次大展所长外,对于从红白机时代走过来的老玩友更会增添一份亲切感。

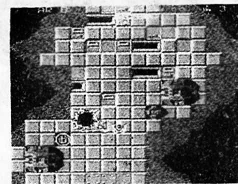
这回 HUDSON 公司把从 1985 年至 1987 年期间的《STAR FORCE》、《STAR SOLDIER》及《HECTIT 87》三个射击游戏收录在一起,而且在 SFC 上忠实地再次重现眼前,给大家有"再度重逢"的感觉。在画面的构成和颜色的运用上都务求忠实重现。

◀三位一体的怀旧作



左边是 FC 版三大射击名作,▶
右边是忠实移植的 SFC 版。

STAR FORCE



向空白地带射▶
击!

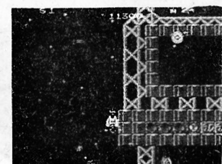
它是 1985 年日本全国射击游戏大赛用的射击游戏,当时还有高桥名人和毛利名人在日本巡回登场助兴。游戏有两大特点,一是在每关末尾会有巨大的首脑出现;二是每关都隐藏着谜一般的陷阱,例如直接向空白地带射击,时常会出现隐藏的宝物,再次向它射击破坏它就能得到奖分。如果你能找出每关中所有的宝物,就可以得到最高得分了。

STAR SOLDIER

这是 1986 年日本全国第二次射击游戏大赛用的游戏,这次比赛的规模比上次更加壮观,甚至报刊杂志上也大肆报道。

游戏中自机可以取得能量宝物而分别进行三个阶段的能量强化(POWER UP),达到最高阶段时可以变成五个方向射击,而且背景音乐也会随之改变。

游戏的难度也比上届用的《STAR FORCE》来得高,非要用运用强大的火力和熟练的技巧才能过关。游戏中还有必须用五向炮才能一次击倒的敌人,因此玩家要尽量将自己强化到最高状态。



五向炮!似乎不够▶
密集。

HECTOR 87

该游戏被日本在1986年举办的第三次射击大赛所采用,游戏的各关采用纵向卷轴和横向卷轴形式相互交织进行,而且有对空炮的对地炮两种射击方式,必须熟练掌握这两种技巧来进行游戏。

游戏内有两分钟和五分钟两种限时竞赛模式,这个设计本是为方便射击大赛而附加的,但SFC版的这款游戏也把它忠实地移植了过来,玩家可以在家中和朋友们一起进行自办的"第X次射击大赛"了。

有纵版卷轴的▶舞台

杀手学堂

机种 SFC 类型 ACT 厂商 任天堂 容量 32M

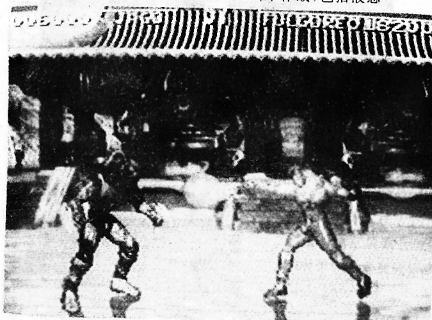
相信许多玩友都会以为,《KILLER INSTINCT》(杀手学堂)是将要在任天堂U64首批游戏出现的街机移植大作,不料任天堂竟会将其先移植到超任上,更绝的是它的CG效果极为出色,想不到16BIT的游戏机竟能有如此惊人的表现,让人不得不令人叹服任天堂的实力。

由于是移植自街机的游戏,所以玩法与街机很相似,游戏中可以在十个角色中任选一人出来作战,包括液态金属人、铁血战士、忍者、骷髅战士等等。

虽然主机是16BIT的超任,但角色的移动速度及操作感都极为流畅。每个角色在街机中的必杀技和超必杀技都得到完全移植,特别是一气呵成的连续技也得到忠实再现,丝毫没有停顿的感觉。

值得一提的是,厂方对该游戏大肆宣传,光是在美国就花了二百万美元的宣传费,据说这款游戏美版盒带还随卡附送一张《KILLER INSTINCT》的原声CD唱片。看来这是任天堂继《超级大金刚》后向次世代机展开的第二轮攻势。

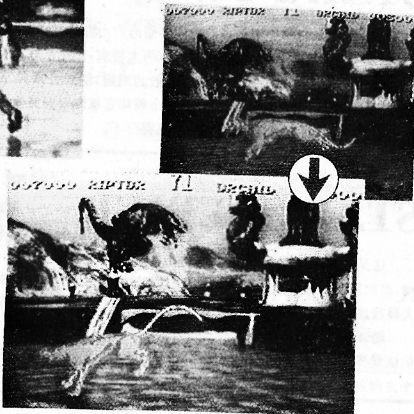
更令人意想不到的是KILLER INSTINCT还移植到GAME BOY上,在SUPER GAME BOY的支持下,在超任上除了可以双人对战外,还能利用十三色的效果将CG的味道重现出来,GB的这款软件预定在十一月发售。



▲向对手发出飞行道具

▼GB版的杀手学堂

▼化身为豹子向敌人冲去



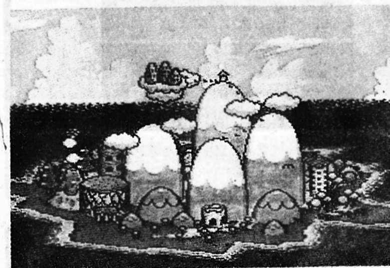
超级玛里奥5

——任天堂的拿手戏再次出击

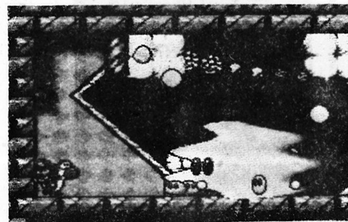
机种 SFC 类型 ACT 厂商 任天堂 容量 16M+256K 电池记忆

和前作不同,游戏的主角不再是玛里奥,而是玛里奥的朋友——小恐龙耀奇,故事发生在很久很久以前,虽然那时玛里奥和哥哥路易还小,但它们的死对头库巴龙预计到将来两人长大后会对己不利(例如2代的拯救公主事件),于是偷袭了正在回家路上的兄弟俩,并抓走了路易。耀奇的任务就是安全护送小玛里奥回家,随后再去拯救路易。

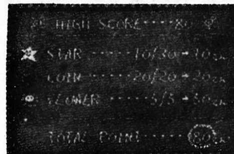
超级玛里奥系列的这款最新力作采用了16M的大容量,并有电池记忆,而且由于超级FX芯片的搭载,使得游戏中各个角色都有很具有个性的多样化表现(可自由回旋,放大,缩小),不管是2D还是3D画面,都能将最佳的视觉效果发挥出来。



◀主要以耀奇岛为冒险舞台

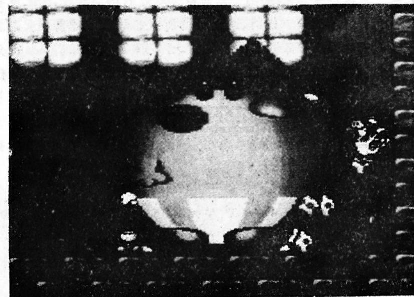


▲巨大的变形史莱姆成为敌人



◀这种字体很受儿童欢迎

▲又过了一关



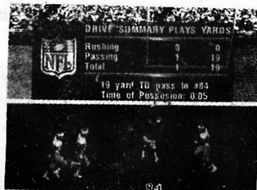
▲穿着灯笼裤的首脑十分可爱

3DO 推出两款写实足球游戏

令人身临其境的《NFL 美式足球》

这是一款得到 NFL 组织所公认的美式足球游戏，为了使游戏达到更加真实的效果，在游戏中所出现的队伍名称，符号，甚至每个球员的个人资料，球衣号码等，都是以真实的球队，球员资料来设定，再加上大量写实的画面和 3DO 先进的放缩机能，能让玩家感觉到好象在进行一场真正的美式足球比赛。

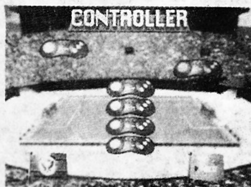
▲比赛就要开始啦！



▲每位选手都刻画得相当细致

带来超真实感受的《J 联盟实况足球》

这是在 3DO 中另一款非常受欢迎的运动游戏，与上一款游戏一样，该游戏中的所有的球队及球员的资料都是以 J 联盟中所属的 12 支球队及其球员的基本资料所构成。除此之外，为了使游戏内容更具真实性，加入了许多实拍的足球比赛的画面。在这些画面中，玩家能看到各个队员们的精彩的传球，射门镜头，观众们欢呼加油的样子，球队教练在球场边频频打手势，另外，还有许多著名球员的特写镜头……



▲游戏有相当好的操作性

▲?? VS??

Riglordsaga 王国传说

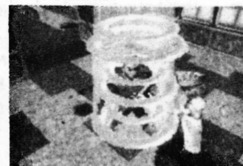
机种 SATURN 类型 RPG
厂商 SEGA 7月21日发售

将全体地图以 3D 方式完美展现自然华丽画面的次世代 RPG。

《王国传说》的最大特色，就是完全采用 3D 表现方式，玩家可以清楚看到高低地形及周围的敌人。另外，独特的战斗技法系统也是本游戏的特色，各角色的技法，有剑技、弓技等各种类型，只要提升熟练值，就能学会新的技法，而且对于使用相同技法的同伴，可互相传授目前所记住的技法，但条件是要达到相应的等级才可使用。

战斗画面和行动画面相同是游戏的另一大特色，这样就不用进行战斗画面的行动画面的切换，所有普通攻击，魔法攻击都是在 3D 的地形上表现！

▼魔法攻击



形的高低起伏▶可以看见地

责编：H. Man

《光明与黑暗Ⅳ》秘宝详解

文/侯一

《光明与黑暗Ⅳ》的攻略，集中营中已介绍多次，不再赘述。本文以特殊宝物、隐藏战场、特殊队员及秘密武器等为主。

第一章

清晨，主角起床后先来到右上方的教室，与伙伴们一同进入王宫。交谈后前往后山的高塔。在主角绕到塔后中间偏左一点的地方向上寻找可得一块冶炼石（ミスリルぎん）。塔中战斗结束后回村，到右下方的船上，在船头的桶中可找到加敏捷度的宝物疾风的鸡肉（はやてのチキン）类似这种宝物以后还有，比如：加攻击力、血格、魔法值、防护力，这类宝物使用后，相应数值加 4、3 或 2，因此可先计录再使用。

出村后先向下进入山洞中，洞中能开的宝箱中为能加攻击力的宝物力量的酒（ちからのフィン）。在洞口外的左边山壁上所找到一块冶炼石。接着来到王城西北的小村中，与一位魔法师一起向左上行进，进入另一座小村子。出村战斗后被雷蒙击倒关进卡拉木城监狱。面向监狱右边的桌子寻找可得一只木屐（ピヨピヨサンダル）。但装备后不加任何数值，被装备者行走时会发出嗒嗒的响声，很有趣。出狱是通过耗子指示的密道，在秘道最上方的墙壁中间部分可找到一块冶炼石。

离开卡拉木城回王城，在进入王宫前先在村子右下方的小屋中找到乌龟。乌龟早期很不好使，但变身后加级攻击力加 2、血加 1，而且机动力为 7。向鸭子一样不受任何地形阻碍，如果您四十级变身，那它将越来越出色。找到乌龟后进王宫，交谈后再来到城后的塔中交战，战斗结束后，在出王宫时开始地裂，在王宫前的大裂缝右边的小裂缝中可找到一块冶炼石。然后通过最开始的教室来到右下方的码头，乘船出海来到一块新的大陆。

第二章

在新大陆上经过一场战斗，新建了王城。在王宫右上方的队员休息室墙壁的徽章处可找到战士纹章（せんしのほこり），让队员身上带着它给斧兵变身，那么斧兵就会变为能使斧子和剑两种武器的兵种，并且机动力为 6（类似雷蒙）。另外，王宫左侧房间的桶中可找到使 HP 变长的宝物精力之盘（げんきのパン）。出王宫后，不要急于进入村口的人群中，应先在周围的箱和桶里找东西后，再进入王宫交谈。出城向东南前进，进入哈布鲁村。在大树右上方的灰色地面中间处可找到一块冶炼石。

出村后绕过右边的大山向东面移动，与敌人遭遇。只要消灭右下方魔法师的队员身上有空格装备，就可得到装备后加 5 点攻击力的力量指环（ちからのリング），此指环在战场上可对变身后的队员使用，可短时间增加攻击力。战斗结束一直向东过桥在右边山壁的最凹陷处可找到一块冶炼石。然后回到河的左岸沿河向北过另一座桥后，在左下方进入山洞战斗，在山洞右上方的宝箱中可得金色战车（きんのせんしゃ），队员身上带着它给弓箭手变身，可变为机动力较高的炮车（类似机械师）。山洞中战斗结束后，一直向西来到鲍鲁卡村，村中的桶中有一件加防护力的宝物守护之奶（まもりのミルク），在村中交谈后前往村后的鸟人国。鸟人国三层的桶中可得装备后加敏捷度数值的指环，在与鸟人国王和第五层鹰神交谈后，向下走的过程中与鸟巢平台上的大鸟和小鸟交谈后，在刚出鸟人国神殿一层时（画面的左右两边是圆形的树丛），让主角在左上方的圆形树丛中乱走，在一特定位置会有一只雏鸟掉到主角头上，以后的村中可以收到长大的它。

回村与村长交谈后，带上盲眼少年乘船先向南再向东，经沙漠一战后进入山洞中带上老者，再回到船里向北进入山洞交战，战斗后再开启宝箱（战斗中开宝箱，宝物可能变为敌人），宝箱中一为加攻击力宝物，一为符咒（ウッドルネル）：回哈布鲁村在村口大树前用 A 选用符咒，树前出现地道，其中可得阿基里斯之剑（アキレスのつるぎ）。

乘船南下，打败章鱼后进入小渔村。在左侧栅栏豁口外可寻得一块冶炼石，右下方房间内的桶中可得加机动力的宝物韦驮天的圆辣椒（いだてんピーマン），村子下方废弃码头上的桶中可找到一块冶炼石。在村中交谈后，与机械师一同进入西北方的神殿战斗。敌人首脑必须让主角用阿基里斯之剑（アキレスのつるぎ）。用剑劈第一下其他人攻击才有效。如果是原装卡，选控制敌人就可以得到敌人首脑的黄铜骑士塔浴斯之剑（タロスのけん），此剑我方队员谁也不可装备，但战斗中使用可放大面积闪电。此外，神殿内宝箱中的宝物是战斗中加满个人 HP 的药品。战斗胜利后得到存放物品和更换战斗队员的车辆。

第三章

得到车辆后再回渔村，在村口商人处可买到变身后使用的武器。然后向西北行进，在沼泽第一个向左的路口可进入一个有重病人的山洞，在山洞的火堆上可找到干枯石（かわきのいし）。

在山洞的左下方有一块浅绿色的草坪，其实是一个隐秘的村庄。在一进村的大房间桶中可得加大 MP 的宝物（そとりのミツ），二层书架上可找到秘诀书（おうぎのしょ），队员身上带着它给黑魔法师变身，可变为召唤魔法师。另外在这个村里还隐藏着计时战场。首先让主人公站在村子左下方的屋子外的楼梯的右二格下一格处（紧贴榕树拐角）为起点，然后依次按下、下、右、右、上、右、右、右、下、右、右、上、上、再一直向右会出现在一个放有冶炼石的宝箱左侧，在依次按左、上、上、上、右、右、右，即可进入计时战场。注意要按一下走一格。计时战场是练级的地方，在这里可以把变身前的队员加到 40 级，而且在整个计时战场中间偏左可找到给全员加满 MP 的宝物魔法之光（きばうのひかり），在最上排中间偏右处可找到生命戒指（いのちのリング）加血，给变身后队员装备后每一轮加 5 格血。另外，在左上角敌人的魔法师手中有加满全员 HP 的宝物（だめぐのおめ），原装卡选控制敌人可反复取得。

离开村庄一直向西，战胜敌人，救出了弓箭手，这时不要急于离开战场，在水塘的右上角可找到一加血药。进入上方山洞后，注意在出山洞的楼梯前向下走就可进入密道，密道右方下侧有一暗道一直通向三个宝箱，其中一个是能让队员加一级的宝物幽灵之环（ゆうきのリング）。在通往三个宝箱的途中有一段很细的路，在这段路中间部分向下走可发现一个放有冶炼石的宝箱。这时就可以出洞战斗了。战场上消灭左端魔法师可得装备后加 5 点防护力的宝物（鸭子消灭魔法师保险），此物在战场上使用可短时间加队员的防护力。

战斗结束后进入盲眼少年父亲的家中，在进入大门前应先向左试着走走，可发现一个放有全员加血宝物的宝箱。这时再进入主人的房间，没想到变小了，先与棋子交战后，用汽球降落到地上，消灭洞中老鼠后继续向前，便可把体形还原。与房间主人交谈后再进入左边的地道，出来后你要在四位队员选其一，笔者选骑士（因为它在骑士中最强，而且没有变身，用后来人马城中的飞翼为它变身，可变为飞翼骑士），这时来到左下方的小房间，让主角在桌子下方面对左方的墙壁，而且要与墙壁有一格间隙的地方可找到装备后机动力加 2 的韦驮天指环（いだてんリング）。另外从这个小房间出去，在菜地周围面对菜地寻找还可得药物。出门时辞别盲眼少年，与一位小精灵一起来到东面的重病人山洞，精灵为洞中病人治疗后，主角得到一门炮作为答谢。

这时，沿沼泽继南向北到达新建的王城交谈后，再与右侧武器屋左边的人交谈后，主角可得一颗炮弹。现在可以轰开王城东面被封住的山洞了。洞中左上角的宝箱中是战争中使用加满个人 MP 的宝物女神的眼泪（めがみのなみだ）。出洞后进村，在村中桶里可得使用后 MP 变长的宝物和加满个人 HP 的药物。从这时开始，战斗中经常可得到敌人的武器，但都可以在以后的冶炼城炼出，而且它们不易作为最终武器，所以笔者在这就不多提了。

出这个村子后第一场战斗中，消灭敌人后方的魔法师可得黑魔法师装备的黑暗指环（くろのリング），此指环装备后攻击力加 5，战斗中使用可放二级火。这场战斗后继续向北进入人马城，人马城左上方可以看到一个地道口而无法进入，但在洞口下方有三块石子的地面右边的墙壁可以穿行，进入地道可得到一块冶炼石。另外沿人马国王房间的地毯右边一直向下可得天魔之翼（てんまのつばさ），队员身上带着它给骑士变身，可变为飞翼骑士，此外在城中的桶中还可得到使血格变长的宝物。

出人马城向东北行进，经一座吊桥，到达北边的乌罗斯城。在后山中的宝箱中可得加防护力等的宝物。在神殿中，右侧的宝箱如在战场上开，箱中出现敌人，在战斗后开就可得到一块冶炼石。另外神殿西侧房间的宝箱中还可得加攻击力的宝物。在结束神殿里战斗后，下右侧楼梯，再走到房屋的拐角处，一只鸟人便会加入，他就是鸟人国中掉到主角头上的鸟。

这时再回人马城与国王身旁的红魔法师一起向西北进入一座大城市，本城地下室桶中可得加机动力的宝物。并且在城中一直向左上角走到头，会在右边出一只手臂，用 A 键寻找可得到。这时可回小人国收其他三位队员。

出城西行，在元古飞船上与敌人遭遇。消灭敌人首领有时可得链子锤，此物可在战斗中放火焰魔法。

第四章

战斗结束后，进入飞船在船头使用刚刚得到的光明玉起动飞船回西大陆。着陆后，在西南很小的村子中，穿过左侧圆形树丛向上走，可以收到一名僧侣，在右侧树丛中的宝箱中可得到一块冶炼石（走的不对可能出村，但多试几次即可）。在村子房间的桶中还可得一个使用后加一级的宝物。接着，一直向着西南的大方向行进去往卡拉木城（在卡拉木城后门外的圆形树丛上可得到黑暗箭）。

在这段路上的村子可将机器人收得，在这个村子沿海西行可到达时空隧道，将手臂给其中的石头人它便会加入。另外在有激光花的战场上，在战斗中开启右下方的宝箱可得一把骑枪，在战斗中使用它可给队员短时间的攻击力。

在卡拉木城北有一块被河隔开的浅绿色草坪。面向草坪右边的河岸使用干枯石既可进入，这就是冶炼城，其中可得黑暗魔杖，主角专用指坏，此指环在主角手中使用可加血，还可得战场加满个人 HP 的宝物，这里非常重要，敌人武器除链锤和雷神剑都可炼出，还可炼出队员的最终武器(由于黑暗武器有时打不着人，又经常会攻击到自己，而且有的装备后降低其它数值，所以不适于作为最终武器)。炼东西在冶炼城左上角的洞中，在洞中与男子交谈。他先问你要使谁的冶炼石，第二句问炼谁的武器，再问你还炼不炼，再炼的话用谁的冶炼石……如给了冶炼石也选了面向哪个队员炼，他会让你等一会，那么你可先出村，再进来即可得到武器。由于炼东西随机，任何武器都可用一块冶炼石炼出，所以应先记录，只用一块冶炼石，一次一次试，下面为大家举一些炼出的武器。

カウンターソード反击之剑　盲眼少年用剑，可作为鸟人最终武器。

ムラサメ村雨刀　老鼠最终武器(超常发挥时很有趣)。

アトラスのおの(大力神)阿特拉斯之斧和だいちのおの大地之斧　前者可使用放三级火，但只能用两次。

ミステイナフクル手套　使用可减对手 MP 值(用两次)

ミストジャベリン烟雾之枪

シャットキヤ弓箭　可放两次小玄晕魔法。

按剧情，出卡拉木城在下方一座村子中弹钢琴后可进入教堂房间的地道中，其中可得黑暗手套和加敏捷度的宝物。在村口收得持有黑暗剑的雷蒙。出村后战斗中最下方魔法师带有黑白魔法师都可装备、而且装备后攻击力加 15 的咀咒指环，此物在战场中使用可放闪电魔法。战斗结合后继续向下，在山洞中取得光剑和黑暗斧子。

现在应向东北方的魔城中进发了，在使用光剑打开洞口前应先从左绕到魔像后取得黑暗骑枪。进洞后经 3 场战斗迎来最后决战。在战场上的白魔法师手中有全员加血宝物，打死它一般都可得到。向魔王发起总攻的时刻到了。经过一番苦战终于把它击倒。

看完结束画面也不要急着关机，在画面静止后，等待五分钟左右，便可进入由敌人首领组成的明星战场。

注：1、如果您玩的是原装卡，那么在开机后出现 SEGA 字样时，输入上下上下左右左右上右下左上 B 后出现选项，只要选择てきそうさ，即可在战斗中操纵敌人。战斗中把敌人的武器丢掉，那么在武器屋选挖掘一次就可买到，当然必须是市场上买不到的特殊武器。

2、在拿到战车之前，您也许会觉得物品太多，拿不了。遇到这种情况可以把冶炼石、变身用道具、特殊装备去掉，但加攻击力、HP 防护力等宝物不可丢掉。丢掉的道具可在任意一个武器屋选挖掘一次买到。

3、如果让乙方任意一名队员中敌人玄晕魔法，而且此队员攻击我方战士后加级，则除机动力外其它数值都会在加级中变为 240 以上，但以后战场上就很难取得宝物。

4、在冶炼城中要炼出称心的武器并不容易。如ムラサメ(村雨刀)笔者就试了二十来次。但只要有恒心就一定能成功！且炼出的武器有些还能在战场上使用(选宝物一项而不是攻击)。使前面提到的以外还有黑魔法师专用吹雪杖(ふぶきのつえ)可放两次冰冻魔法、必需的图章(サプライスタンフ)可减敌 MP 两次、白魔法师专用的女神手杖(めかみのつえ)可大面积加血。但不论什么道具使用次数一到就会消失，并只有一部分可以在消失前进武器屋修复(如魔杖)。

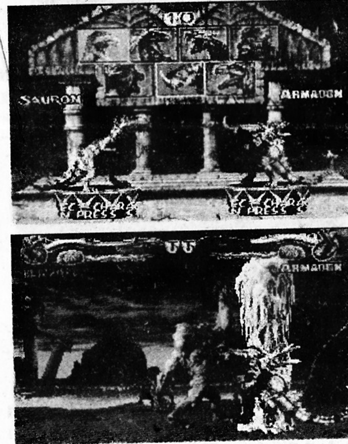
责任编辑：PINSER

电脑游戏月旦评

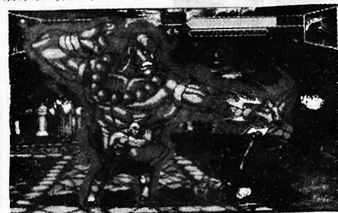
文/软件动物

各位读者，本人十一月送你们的惊噩大餐还满意吗？如果又饿了，请继续读本文吧！

记得上回介绍的几款格斗游戏吗？看来游戏厂商真是要下狠功夫在 PC 格斗游戏上了。最近来了一群侏罗纪的斗士们，为了争夺地球王位继承者的宝座大打出手，这就是时代华纳公司在各机种上都有推出的《恐龙快打》。这款游戏与其它格斗游戏最大的不同并不是在于主角变成了恐龙，而是它的操控系统。一般的对战游戏无非是轻、中、重拳等，轻中重腿之类，再配以方向键出招。而



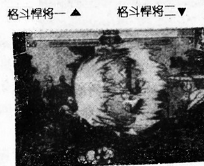
《恐》中的键有四个：上段快击，上段重击，下段快击，下段重击，上段两键同时按是上段强力击，下段两键同时按是下段强力击，上、下段快击同时按下配以方向键是特殊攻击，如吐火、刺球等等。玩惯以前格斗游戏的人初玩这个游戏会很不适应。《恐》中也设计了连击系统，快速的普通技加特殊技可对敌人造成连续性打击，伤害也比单一攻击大。还有一点新的系统是恐龙在对战时会减血与丧失脑力，这时只要给对手一通连击，对手部族的人类会跑到你脚下膜拜，用吃人招抓起人吃掉，就会给自己加血，并刺激对手的大脑。尽管很血腥，但是也蛮有趣的。自从《真人快打》系列开创了终结技系统（在对手取最后被击倒后，给予对手非比寻常，有趣且残忍的一击）后，新出的《杀手学堂》(任天堂)、《WEAPON LORD》(NAMCO)中也加入了比系统。《恐》顺应潮流，自然不肯落伍。《恐》中每只恐龙都有三种终结技，如 Virtigo 的将对手变成小奶牛，Blizzard 的将对手的灵魂送上天空等。可以说《恐》是一个比较特殊的格斗游戏，喜爱此类游戏的朋友在适应了它的系统后，会对它爱不释手的。熊猫公司是以作 PC 格斗游戏出名的，并且曾经声称要成为中国的 CAPCOM，不过最近看起来他们不想当中国的 CAPCOM 了，改为想当中国的 SNK 了。为什么呢？看看他们将要推出的《格斗悍将》吧！从《格斗悍将》的开发图片中可以看到许多日本格斗游戏的影子。首先，画面增加了随人物间距离的变化场景产生放缩的效果，这是 SNK 在《龙虎之拳》中首先开创的，后来在《侍魂》中也有用到。第二，人物造型也模仿的厉



◀中国的望月双角

格斗悍将一▲

格斗悍将二▼



害。其中有位中国和尚，长得很象《豪血寺族》中的陈念，而他的必杀技“金刚罗汉拳”又颇象《饿狼传说 3》中望月双角的“威喝邪神阵”；泰国音乐家格顿很容易让人想到户愚吕兄；台湾漫画家李截的“神龙波”有些象飞影的“邪王炎杀黑龙波”；德国人瓦克就象让终结者去扮演 VEGA；而尼泊尔的奇生的脸谱又好象只是将《武将争霸 2》中黄盖的脸稍稍改了一改。这样做是为了让 PC 玩家也能享受其它游戏机上格斗游戏的效果，还是偷

工减料节约脑细胞呢?《悍》中的操控系统终于打破熊猫格斗游戏的传统,将两个攻击键改为四个,也就是轻、重拳,轻、重脚,行动上也加入了前突进及后闪,可以说已经包括了许多大型对战游戏的先新系统。在游戏模式上,《格》分为个人模式,对战模式,团体战模式。值得一提的是在团体战中,前战的胜者允许适当补血,以备再战。而下战上场选手可从自己团体中任选,玩者可以根据人员的现况来决定用谁,或者再重演个“田忌赛马”之类的小计谋。总之,不管《格斗悍将》中有多少模仿成份它一定会在PC格斗玩家们之间再次掀起热潮。

BLIZZARD公司本来没有什么名气。但去年凭一个《魔兽争霸》一跃成为欧美精英级的游戏制作公司,另外该公司的动作游戏《魔动王子》也发行了许多版本。今年,BLIZZARD为让“魔兽”迷更加喜爱这个系列的游戏,现在正在紧锣密鼓的制作其二代产品《魔兽争霸Ⅱ—黑暗波涛》(Warcraft Ⅱ—TIDES OF DARKNESS)。一代作品之所以成功,是因为集策略,奇幻,幽默于一身,并且支持连线对战,这在《DUNE Ⅱ》与《一线生机》中是找不到的。二代自然是继承了一代的优点,并且加以改进。一代的图形是320×200的,

▲人类战士的3D造型

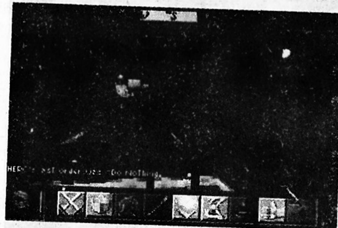
▼半人半兽驱逐舰

在二代中由于增加了许多新元素,画面也改成了640×480的模式。在一代中,兵种虽然够用,但到战争后期会失去新鲜感。在二代中,除包括原有兵种外,新增了飞艇,运兵舰,空母等海军兵器,并且好象还可以搭载。在能源方面,除了一代中的金子与木材,还新加入了油和矿石。油是用来制造和启动舰船的,矿石是用来生产护具的。《魔兽争霸》叙述的是种族间的战争。在一代只是半兽人与人类的战斗,到了二代,人类有了新盟军——精灵和矮人,半兽人也有了同党——洞穴巨人与巨魔。并且不同的种族,它们的科技力与生产力在战争初期是不一样的。连线对战的功能,届时如果盟军之间反目成仇的话,那可真是天下大乱了,一定紧张,热闹非凡。这个游戏欧美地区大概在12上旬就会上市。国内呢?代理商在哪儿?天哪,谁来救我们呀!

若干年来,SSI的标记一直是美式RPG的质量保证。可以说SSI的RPG几乎从没有让玩家失望过,如几年

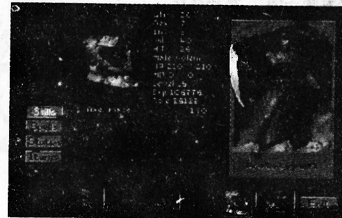
▶魔兽Ⅱ的画面

前的《魔界召唤》、《魔眼杀机》等。SSI旗下也有众多的工作组为其制作精品RPG,比如HORIZONTAL, SILICON KNIGHT WESTWOOD(注:WESTWOOD早期是在SSI旗下的,在发行了《魔眼杀机Ⅱ》之后跳槽到VIRGIN,推出著名的《DUNE Ⅱ》)。以前SSI的RPG是叫“龙与地下城”



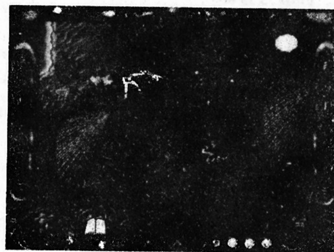
系列,此系列中有《魔眼杀机》、《浩劫残阳》、《精灵的诅咒》等作品。最近,一个叫做“亚丁世界”的新系列在SSI诞生了。该系列第一个作品是《THUNDER SCAPE》。此游戏容量107兆,有30多首CD音源。进入游戏,首先扑面而来的是十分钟长的动画片头。一部工作站制作的魔族侵略人类的灾难片,加上旁白慷慨激昂的解说,配以悲壮的摇滚曲,给人以震撼的感觉。在《THUNDERSCAPE》中,队伍最多可达6个,每人可持数十件物品。成员种族有人类、精灵、矮人、蜥蜴人、牛头人等十来种,技能分刀剑类、斧类、长棍类、火器类、盾类、搏斗类、偷窃、开锁、法术、异生物识别等二、三十种,升级后可根据成员状况自行调配经验值。游戏中加入了大量谜题,机关和陷井,加上多数庞大的地图,使游戏的难度颇高。在《THUNDERSCAPE》

中,似乎永远是黑夜,这对许多RPG老手来说,多少会有些不适。并且《THUNDERSCAPE》的地画是立体化的,看起来不太直观。这许多难题,对于喜爱这类游戏的玩家是一大挑战。另一个发生在“亚丁世界”的冒险是《ENTOMORPH-PLAGUE OF THE DARKFALL》(《食人虫——黑暗之瘟疫》)。游戏初看极象去年出的《GENIE'S CURSE》,是一个美式的ARPG。后来发现,《ENTOMORPH》大概就是用改进了的《GENIE》的系统制



作的。游戏是640×480 256色的。开头也是一段极具震撼的昆虫侵略人类,配以悲壮交响乐的动画(难到在“亚丁世界”的人类总是放着音乐被异类侵略?)《ENTO-MORPH》如《GENIE》一样,边解迷边杀敌。现在只有试玩版。正式版将以光碟形式推出。

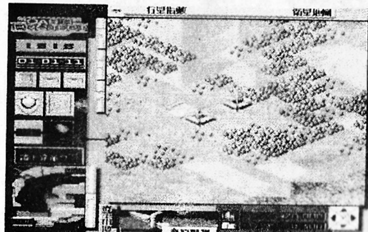
中文游戏最近似乎没有什么新做。只有宏煜科技的



《星城·绿洲计划》似乎能博君一玩。《星城》是个类似《SIMCITY2000》的游戏。该游戏采用320×480的X-MODE显示方式,使画面看起来较为美观而又不会影响速度。游戏主要是让玩家管理一个新开发的星球。在星球上要保护稀有动物,要发展工业,要发展娱乐,要开发能源,还要防止环境污染。这些问题是让玩家头痛的问题。

WINDOWS 95推出已经有4个月,各位玩家有没有改变自己的操作系统呢?本来本人是不太想现在就改用WIN95的,想等过一阵95下的应用软件多了再说。可这几天从朋友处借了一块硬盘,装了一套WIN95。之后发现WIN95的确是名不虚传,至少本人感觉很好用。对于游戏玩家来说,WIN95'最大的问题就是否能玩所有的游戏(当然置要合标准)。就这个问题,本人特地在WIN95'上玩了《凯兰迪亚3》,牛蛙最新的《HI—OCTANE》,《仙剑奇侠传》及WIN95'版的《DOMM Ⅱ》、《SIMCITY2000》与《PITFALL》。其结果是全部OK。《凯兰迪亚3》本人在DOS 6.2与WIN 3.1下运行都死机,在WIN95下就很好。而且WIN95自带声霸卡驱动程序很好,玩《DOOM Ⅱ-95'》时,音乐要比DOS版的震撼许多。《PITFALL》原本是SEGA与SFC上的游戏,由ACTIVISION公司移植到WIN95上。《PITFALL》可以说移植的很成功,音乐音效效果很好,画面卷动十分流畅,据开发公司提供的数据表明,《PITFALL》在良好的WIN95'运行环境下可以达到每秒66帧的画面,信不信由你。现在许多朋友都在用S3公司推出的名为“XING”的软件观看VCD影碟。用软件解压缩,在一般机器上的效果不是很好。但在同样配置的机器上用WIN95'的播放效果明显强于WIN3.1。所以,各位玩家可以放心的使用WIN95'了。如果微软真的与日本游戏厂商合作“游戏银行”并成功的话,PC玩家将不久就能在PC上玩到许多游戏机上的名作了。拭目以待吧,GAMERS!

BBS, INTERNET对许多玩家来说是新鲜的,陌生的。实际上本人也是BBS和INTERNET的新人,也是最近新上网的。简单的说,BBS和INTERNET是用电话线把配有MODEM的各类大型机,PC机,便携机联接起来,以便即时交流,资讯共享。(此句系个人见解,定有不确切之处,望行家指正)。在北京,已有不少家BBS站开通。其中瀛海威与昂兰是规模较大的两家。这两家可说是BBS与INTERNET中间级网。目前本杂志与瀛海威已经初步达成合作协议。今后家中有MODEM的朋友在加入“瀛海威空间”后,可以阅读到许多由本杂志提供的二手货市场,交友信息及一些新游戏的介绍。对于本人来说,连入BBS与INTERNET是最大的愿望,这下终于如愿以偿了。玩PC的朋友们,买块MODEM卡吧。以前兴买光驱,现在兴买MODEM了。



PC 秘技

SLIPS TREAM 5000 热流 5000 加钱法

在主画面键入“REFINERY”，就可以任选跑道，金钱也会增加。

蛮荒武士 终极秘技

在主画面时键入 CHEAT，会多出一个菜单选项“SECRET WAY”，进入该项后是一片空白，但键入以下单词，秘技就会出现。

REPLAY	使用 3D 模式战斗
ELEVENTH	双打时可选大魔王
GARDENER	双打时可用 TOM TECK
DUNK	双打时可用 SCOTTIE PIPPEN
NUMBERONE	双打时可用 CAPTAIN WARRIOR
PAM	双打时可用 PAMELAN
CIRCUS	可任选场地对战
NOPAIN	空手格斗
TYSON	绝招失效
NOGAIN	格斗时武器不会脱手
FINALFIVE	七战五胜制
SNOWWHITE	将角色缩小
EVILDEATH	可启 GORE MODE
FORQA	开发工具
NBK	一回定胜兵
EASYSPECIALMOVE	绝招容易使用

仙剑奇侠传 骗钱法

在尚书府时，云姨给月如三万两去请道士，拿钱后先买东西，然后再去要钱。共可要三次总计九万两。

超级卡曼奇 无敌战机

超级卡曼奇是个经典游戏，但难度也比较大。只要在战斗中按 ESC 叫出菜单，然后按住 BACKSPACE，键入 K、Y、L、E，就会多出一个菜单 CHEAT。用此密技，保证无敌。

银河飞将Ⅲ 敌机自爆

能玩起银河飞将Ⅲ已是一大难事了，用密技让游戏简单些吧！

用 WC3 - mitchell 进入游戏，在战斗中遇见敌机，按 CTRL + W 键，敌机会自爆。

终极速度(TERMINAL VELOCITY)

这是继“天旋地转”后的又一 3D 射击游戏，难度颇高，现将密技公布：

TRIGODS	无敌	TRFRAME	换页速度
TRISHLD	修复护眉	3DREALM	满全枪
TRINEXT	跳关	TKIFIRO	30 秒无敌
TRIHOVR	射击时停飞	TRIFIR1	加 PAC 弹
MANIACS	加后燃器	TRIFIR2	加 ION 弹
TRICOPE	加示波器	TRIFIR3	加 RTL 弹
TRIBURN	加强后燃器	TRIFIR4	加 MAM 弹
TRIFIR5	加 SAD 弹	TRIFIR6	加 SWT 弹
TRIFIR7	加 DAM 弹	TRIFIR8	加后燃器
TRIFIR9	30 秒无敌		

在主选单按 Z 键可以测速

炎龙骑士团 2 神秘商店

在村庄中停于某建筑门口，按 ALT 或 CTRC、或 SHIFT 加 F1 至 F10 任一键可进入神秘店。如第一个村子在酒店前按 SHIFT + F1，第三村在出口按 ALT + F3 等等，在此不能全部列出，请自己多试。

修 改

模拟农场 巨多金钱

用 PCTOOLS 修改＊.SFM

将 SEC 26T DISP 228 - 230 改为 FF

DISP 231 改为 TF

这样会有 21 亿元。

三国志武将争霸Ⅰ十二人统一天下

用 PCTOOLS 编辑 SANGO、EXE

FIND 75 25 80

改为 EB 25 80 存盘

这样就可以在统一天下中选任何一个人了。

幽浮Ⅱ 无限动力

难的有些变态，一定要改一改

用 PCTOOLS 编辑 UF02. EXE 目下 TACTICAL. EXE

找 $\underset{199090}{\underline{\text{0C28C5}}}$ 8A4424088A62 $\underset{\text{IB}}{\underline{\text{0F}}}$ 886A0C $\underset{9090}{\underline{\text{28C4}}}$

将划线部分改为线下数字后存盘。

这样所有队员会有无限移动力，一个会合就可结束战斗。 北京 李响

Q: 本人有个软件压缩时用到了密码（是 ARJ 压缩），但现在密码忘记了，有什么办法吗？

A: 没有办法，根本不可能。像 ARJ，PKZ1P，RAR 等可用密码压缩的工具，一但用密码压缩了软件，除正确密码外没有其它办法。就连制做压缩软件的公司也对此束手无策。

Q: 可否告知“软体动物”及雪鹰的详细地址？上海 樊华。

A: 雪鹰，飞得很快，没有确切地址。软体动物，爬得很慢，最近爬到编辑部了，所以要联络软体动物就写信到编辑部吧！实际上作者的地址我们无权公布的，软体动物的地址也是我史莱姆经他同意才公布的。软体动物？史莱姆？好象呀！

Q: ①第 10 期杂志中介绍的游戏何处有卖？

②街霸、楚留香、龙剑客，创世纪Ⅷ这些游戏用什么配置的电脑能玩？

山东 金梁

A: ①说句不违法的话，托人去国外或港台地区买正版吧。

②要想这些游戏都能玩，又跟得上潮流，买奔腾 100 加 32 兆内存和四倍速光驱吧，不过饭还是要吃的。

Q: ①电脑有’95FIFA 足球和’95NBA 篮球这两个游戏吧？

②可否介绍近期推出的三国游戏及其容量和电脑所需的内存。 广东 李治明

A: 本人对体育游戏不太感冒，但您所提的’95FIFA 似乎没有听说，95’NBA 倒是有的。此外足球有 STRIKE’95，篮球有 NBA JAM 等。

②近期三国游戏有光荣的《三国志Ⅳ加强版》，增加了武将单挑大会，水浒人物及自行调整任何指数等，约 6 兆，需 4M 内存。《三国志英杰传》以刘、关、张为主角的策略 RPG，约 4 兆、存 4 兆内存。NEO - GETEN 的《卧龙传》，扮演三国时代军师的 SLG、约 4 兆，大概要 2M 以上内存。

Q: ①我要买 486 玩游戏，哪种最好？

②我略知 PC 不能玩 SFC 磁碟，是不是加什么设备？

③CD - ROM 是怎么一回事？

④PC 用磁盘市价怎样？ 河南张昕

A: ①486 级电脑买 INTEL 的 DX/100 的 CPU 最好。

②不可能，没有这种设备。

③CD - ROM 是只读 CD 驱动器，可读取 CD 盘上的数据。

④北京一般散盘在 1.8 元左右，不太贵。

Q: 听说 PC 游戏新出了《VR 战士》、《真侍魂》还有光荣的《三国志Ⅴ》，是真的吗？本人是从其它杂志上看到的。

北京 李钢

A: 纯属胡言。所谓《VR 战士》移植版我想大概指的是《FX FIGTER》。尽管《FX》也是 POLYGON 对战游戏，但与《VR》一点关系也没有，总不能说《铁拳》也是《VR》的 PS 移植版吧。《侍魂》系列属 SNK 公司的，SNK 似乎不太会与日本以外的电脑软件厂商合作，现在《侍魂》系列只在富士通 FMTOWN 上有一代的移植。《三国志Ⅴ》据说只在开发中。估计要上市还要有一段时间，不过《三国志Ⅳ加强版》到是新的。

Q: 有 CD 音源的光盘游戏，怎样直接听音乐，没有解压卡能听吗？ 匿名电话者

A: 只要用 CD - ROM 上的放音键（只限有放音键的 CD - ROM）或 CD 播放软件从 CD 的第二轨开始播发就行了，这与解压卡毫无关系。

▲《魔兽争霸Ⅱ》中的兽族飞龙

最新压缩工具 RAR

文/软体动物

随着软硬件水平的提高，应用软件、游戏软件的容量越来越大，玩家们的硬盘再大也有不够的感觉。怎么办呢？办法其实是很多的，其中比较方便的是将不常用的文件进行压缩。压缩软件发展至今，大概已经出现了十多种(不包括个别软件公司自己专用的)，如 LHA、ARJ、PKZIP、PKPAK、ICE、ZOO、RAR 等。从节省空间的角度来看，压缩比大的软件正是我们需要的。究竟哪个软件是压缩比最大的呢？不是我们最常用的 ARJ，也不是 BBS、INTERNET、上常用的 PKPZIP，而是最近新崛起的 RAR。

本人手里 RAR 最新版是共享 1.55 版。现在用实例来证明 RAR 的利害吧！本人将 10,926,227bytes 的《凯兰迪亚 3》系统目录分别用 ARJ、PKZIP 和 RAR 三个软件的最大压缩比压缩，比较结果如下：

MAL.ARJ 6,619,843 bytes
MAL.ZIP 6,463,785 bytes
MAL.RAR 6,286,080 bytes

可以从上例看出 RAR 比 PKZIP 小了 200K 左右，比 ARJ 小了 400K 左右。这在上百兆的数据压缩时，就能节省不少空间。另外，RAR 用 ARJ、PKZIP 一样，也可以分盘压缩和生成自身解压缩文件 (SFX)。但 ARJ 和 PKZIP 的分盘压缩与自身解压是不互通的，也就是说要想分盘压缩就不可能生成自身解压文件，现在用 RAR 这就不是问题了。RAR 可以生成第一张盘是自身解压．EXE 的分盘压缩档。而且配合 RAR 软件包中另外两个文件，使用者可以自己制作自己的自身解压安装界面，在 CONFIG 中没有挂载 ANSI.SYS 的情况下也可以看到彩色 ANSI 画面。

无数的优点证明 RAR 是当今压缩软件中的最强者。

用法：RAR〈命令〉-〈参数 1〉-〈参数 N〉〈文件名〉〈被压缩文件...〉
〈@文件清单...〉〈解压路径〉
或直接键入 RAR 叫出 RAR 自己的界面

<命令>

a	加入文件到压缩档	u	更新文件到压缩档
f	Freshen files archive	m[f]	移入压缩档[只限文件]
x	带完全路径解压缩	e	在当前路径解压缩
d	从压缩档内删除文件	v	压缩档详见目录表
r	修理压缩档	l	压缩档一般目录表
p	Print file to stdout	s	将压缩档转换成自身解压档
t	测试压缩档可靠性	c	给压缩档加注解
en	Enter to archive	cf	给压缩档内文件加注解
k	锁定压缩档	cw	把压缩档的注解输出到文件

〈参数〉

r	包括子目录	y	对于问题全部回答“YES”
o+	覆盖已经存在的文件	o-	不覆盖已存在的文件
bw	黑白显示模式	col	彩色显示模式
s	建立固化压缩档	sfx	建立自身解压档
std	Stdout mode	b	备份文件开关
f	Freshen files	u	更新文件
c-	注解显示关闭	ed	压缩时不加入空目录
ep	压缩时不包括指定目录	epl	压缩时不包括指定目录
tk	保持原文件时间	tl	改变压缩档时间为最新文件时间
cfg-	使用时不读 RAR 配置文件	ems-	不使用 EMS 内存

z〈file〉 将某文件做为文件注解加入压缩档中
x〈file〉 压缩时不包括某文件
x@〈list〉压缩时不包括某文件表中的文件
v 自动检测空间的分盘压缩
v〈size〉[k,b]指定盘容量的分盘压缩
vd 在分盘压缩前先删除磁盘内的文件
p〈密码内容〉设置密码
w〈path〉 重新指定工作目录
m〈0..5〉 设置压缩比(0-最低...3-缺省...5-最高)
e〈s,h,a,r〉设置文件属性
av- 关闭校验
ds 在建立固化压缩档时关闭文件名排序
$[drive] 加卷标

生化铸形人 完全攻略

文/花京院典明

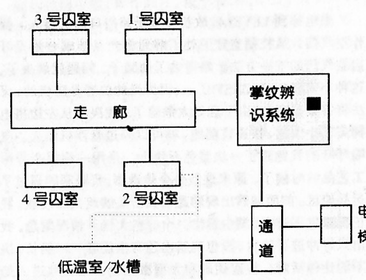
监 狱

地震把我从昏迷中唤醒。刚下床看护机器人就叽叽咕咕的叫开了，还向我攻击。不行，要还击。几下重脚就踢得它象台球一样，撞到激光栅栏上，门也就开了。

捡起地上的记录器 Log-book，这个记录器会随游戏的进展自动记录重要消息。啊，还有一个鸡腿！呀，好难吃。什么，已经放了 40 多小时了，不早说。

走出 3 号室，在 1 号室门口捡了一根断臂 Severed Arm，用它做武器吧。趁激光间断的时间冲进 1 号室(注：间断时间有时极短，掌握好时机，另外最好在蓝色人不在门口时进入)。进入后赶紧用什么左勾拳、旋风脚之类的招式击倒他。同是生化人，他也是很可怜的，说几句抱歉的话吧。不过还是要洗劫他的囚室，捡起叉子 Fork 照片 Photograph 和记录器，看看他的记录吧！回到囚区的大走廊，用叉子在大门右边的方铁板撬一撬，操控板就露出来了。操控板的内容是用中间的方块连成通路，让左右两边的蓝点连通就行了，按照 4、3、2、1 的顺序按下，大门锁就会打开了。

保卫室



作为生化人，是力大无比的。所以我用双手把大门撬开，进入保卫室。保卫室大墙上有五个触摸屏。操作后可以把第 1、2、3、4 号的囚室光栅关闭。顺便去参观一下 4 号囚室，捡到了一只笛子 Flute 和记录器。仔细阅读记录器，发现第 12 段(ENTRY 12)有一组数字像是密码，就记住了(密码是随机的)。再回到保卫室，前台上有三台终端，一台是控制 2 号室内看护机器人的，一台是显示第二层的资料记录，另一台是全体人员资料。按下人员资料终端中的 ACCESS 会要求输入密码。什么密码，是不是刚才记下的那个，输入看看。只得到“没有接收到掌印”的回馈。掌印，是在门口有个掌印确认器，只好再去按掌印。按掌印这种小事怎能难倒作为生化人的我……这、这、太气人了，掌印是五指的，我只有 3 个手指，而且还必须掌印与密码同时确认，作为生化人的我也没办法了。可我的脑子太好了，于是操控看护机器人拿着断臂去按住掌印，这边我再输入密码，然后站到大门前。YEH! BINGO，大门在我惊人的智慧面前轰然打开了。

低温室

啊！外面的世界真新鲜。不好！有巨大机器人 MECHO 向我袭来。风紧，扯呼。我拔腿以泰山挑山工的“之”字形路线奔向通道尽头，一闪身进入了右方的房间。哇，刚出龙潭，又入虎穴。躲过机器人的攻击，却又撞上了恐龙，横竖一死，拼了。没料到的是这只恐龙太菜了，一通连续超必杀就晕倒了。这下可以仔细研究这间低温室了。可是恐龙很快就醒过来了，怎么办，不出黑招不行了。于是我将恐龙引导圆形舱门边，然后又一通连续必杀技，恐龙又晕过去了。趁它还没倒地，赶紧按墙上的红色按钮。圆形舱门打开了，恐龙也就ちょならて。这恐龙还真命大，没摔死，还同下面的怪物打了起来。来个一箭双怪，我又拧开边上的阀门，冷冻液洪水般倾泻而下，没几秒种，下面的二位就安静了。顺舱门边的梯子下去看看，有什么玄机。

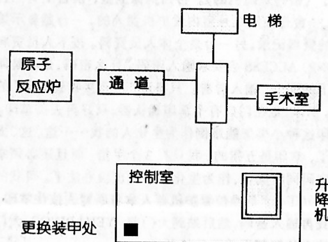
下水道

爬下梯子，好酷！一尊怪物对打的冷冻雕像。看来本人不止有超人的智慧，还颇有艺术细胞嘛！小心的顺通道走到深处，看见有三个入口。走哪个呢？CPU 告诉我走右边的入口比较好。果然爬上去后，发现正是开始无法入内的 2 号囚室。干掉刚刚睡醒的保卫，就可以拿到一把激光枪。然后就可回低温室。那另外两个通道通向哪儿呢？SAVE 后自己试试吧！

炮 塔

出了低温室，巨大机器人正好溜到别处去了，趁它还没回来，赶紧跑到斜对面的电梯边，将电梯打开。进入电梯后，把门边的操控板调到第一层 LEVEL 1。电梯到达后打开门。好热闹！门外布满了悬浮机器人，这样闯进去会变成大家熟悉的漏勺。躲在电梯门边并且利用激光反射可以干掉门外的家伙。一定要确认所有敌人都被必杀撞球激光干掉后，我才小心地向激光炮处走去。"发现有一敌人正在炮边，准备战斗。"可是这位操作员却吓得躲开了。仔细观察后，发现大炮的电源被关了。只有操作员能打开电源，看来得让那小子吃点苦。刚一个中拳他就服了，本来还想练练必杀技，可打死就没有人能打开电源了。之后，调好炮口，击落两架太空船就可以走了。

手术室



继续坐电梯到 LEVEL 3，门外又有一个大型机器人。有了激光枪，我不再是菜鸟了。用必杀反射激光枪把它做掉。进入通道左边的手术室。刚一进门，啊！后悔了，落入了 Dr. MASTABA 的控制。唉，真衰！这时我才了解到我现在这副威武的模样都出自这位老兄之手。他为了再次测试对我的改造是不是成功，控制我杀掉了一个无辜的守卫。这时手术台上的英雄 DANE 一把抓走控制器，并且捏碎了。突然失控，我也晕了过去……

醒来之后，大坏蛋不见了。手术台上的可怜人希望我给他人道毁灭，就答应他吧！顺便我也换上了新的电池。借此无人的机会，赶紧研究一下手术室内的资料。东翻翻、西看看，阅读了医学数据库（MEDICAL DATABASE）计划书（PROJECT LOGS）等许多资料，其中安全资料（SECURE DATA）是要密码的，待会儿再说吧。捡起医疗装置，就可以走了。

控制室

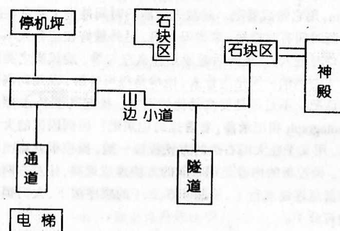
枪在进手术室时就被缴械了，没有枪是很危险的事。进入控制室，收拾了守卫后，就会有新枪了。捡起记录器，看过上面的记录和墙上 REACTOR MONITOR 后，记下反应炉操作密码。走向升降台，操作墙上的机库数据资料。选择 ICARUS ACCESS 后进入停机库。有个小子想去报信，"想跑？GO TO THE HELL"。干掉这小子，听到通话器中传来女性的呼救讯息，她好象被困住了。我的大脑中立刻闪现出许许多多经典的英雄救美的故事情节。可现在小命还难保，再说吧！捡起异形工艺品（ALIEN ARTITACT）。战机的前端有个东西很好玩，是个强力电池，也一块带走。

原子反应炉

用起重机（Forklift）控制系统，开着它进入炉内。有个小卒子在桥边拦路，一把把他推下去。穿上防护甲，走出控制室。

由于乔装打扮，守卫还以为我是他的同伴呢，对我叽哩咕噜地叮嘱了一番。打开空气门开关进入炉内，再打开光桥来到控制处。动作要快点，因为开始计时了。扳下右边的转换开关（Transfer Pylon）后，本想斩草除根再做掉边上的异形。没想到它还有反抗意识，向我冲来。我赶紧冲到桥头处关掉开关，那家伙就 KISS ME GOODBYE 了。然后扳下左边的转换开关，操作中央的控制装置，输入密码按下 POWER DOWN 反应炉的危机解除了。

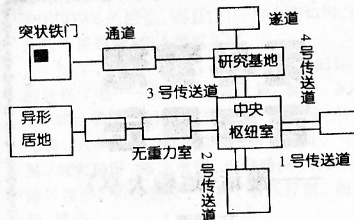
运兵船



坐电梯到 LEVEL4，故技重演干掉门口的机器人。操作空气门，从控制室守卫处了解到将光点排成 O 形是开启空气门的唯一方法。略微动了动脑子，问题就解决了，这种小 CASE，太 CASY 了。（因为光的位置是随机的，无法将答案公布）。由于远处太危险了，我决定从左边搭电梯到了小山道，快速往前跑，就可以躲过悬浮机器人。气喘吁吁的我跑到了一块黑色石块上，是用一用那个异形工艺品的时候了。原来这是一个传送器，我顺利的通过了运兵船区。前面赫然出现的是被我击坠的运兵船残骸。我正犹豫进不进去，湖中冒出一个绿色大怪。情况紧急，我出只好冲进了船舱。没想到船内还有生还者——船长。决不能让他活着，捡起钥匙和大型激光枪，用钥匙进入船头，操作导弹发射器。先打一发引起怪物注意，等怪物快接近弹坑中，再打一发终结了它。

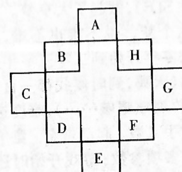
研究基地

下面要进入快动作时代了。先出船，拆下地上的弹



头，火速冲向封住隧道的铁门，放下弹头后再冲回去，避开爆炸的威力。回船拿起大炮，再从炸开的地方进入基地，干掉 Dr. ESCHER 边上的小鬼，然后用医疗器给她疗伤。为了报达，她送了我一个异形语翻译器（ALIEN LANGUAGE TRANSLATOR）。进入右边房间，干掉天上掉下的馅饼，不、不、是异形。操作突起铁门上的方块式开关，将下方方块的颜色排成上方方块的模样，就可拿到护身符（ALIEN TALIISMAN）。回到 Dr. ESCHER 处，学异形一样用护身符打开通道，跳了进去。

异形居住地



到达控制中枢，操作圆柱，按下 C、G、E 三个方块后，按下中间的图形启动 2 号通道。来到无重力室，利用激光枪发射的反作用力，来到异形的居住地。边用翻译器阅读边往里走。突然一只异形向我袭来，费了一番功夫还是把它打倒了。捡起并使用反射方块，身上立刻覆上装甲。操作力场外的机器，按绿—红—蓝—红—绿—红—蓝—绿—蓝—绿—橙—黄—紫—黄—橙—蓝—黄—绿—黄后，来了一只异形。通过心灵交谈，它让我打开重力环（Gravity Ring）。交谈后，换上便携能源装置。

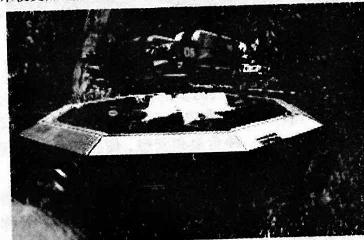
逃离

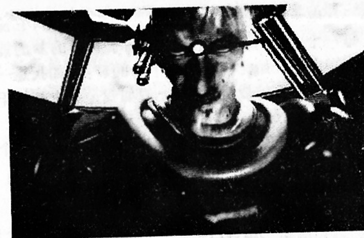
回中枢室，从 1 号通道回研究基地，捡到 Dr. ESCHER 的记录器，在 1871 章尾找到一个密码，再回中枢室，按下 C、E、H 三方块打开 3 号通道，再按 C、H 打开 4 号通道。操作墙上的物体，发现两个家伙正在找我。按下上方的方块升起圆珠，待一个家伙靠近洞口时，放下圆球将它压死。另一个家伙向我投来手榴弹，我快速赶上并将手榴弹扔了回去，那家伙完蛋了。通过 4 号道来到重力环处，将蓝线排成一线打开重力环。回中枢室，穿上反射甲，进入 3 号道，来到神殿。经过石阵，又到了停机坪。但万恶的 Dr. MASTABA 已带着 Dr. ESCHER 乘船跑了。将空气门上的光点排成平行，两行门便开了。回到手术室，在 SECURE DATA 上输入 Dr ESCHER 的密码。到控制室下的机库，拿起曾丢下的电池，将身上的能源器安到战机头部，爬进座舱，去营救异形们逃往太空深处。

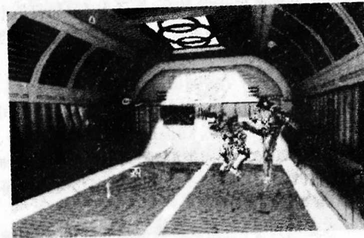
可 Dr. MASTABA 跑了，这也许是以后的事了。

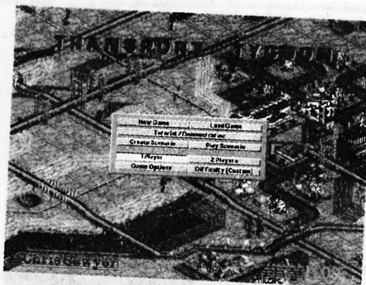
后记

这是个《鬼屋》式的动作冒险游戏，但由 ORIGIN 做出来便更加不同反响。期待二代的到来。


▲风景如画


▲邪恶的博士


▲吃我一中眼



无尽梦想 百年风云

——漫话《运输大亨》

文/严蓬

梦想简史

有时候我想，人的梦想真的很难实现。因为现实中有太多的困难乃至不可能。但梦想无疑又是美好的，是一种希望和安慰，使我们可以正视现实中的灰暗，一步步地向未来迈进。

于是有了各种各样的文艺形式，来探寻生活为什么是这样的而不是那样的；于是有了号称“世界梦工厂”的好莱坞，为大众制造各种梦境……

电子游戏的出现引发了一场新的革命，它使每一个人都有了制造、完成属于自己的梦的能力。人们开始竞相编织一个个的梦：假如我是一名壮志凌云的战机驾驶员、假如我是一个豪气干云的斗士、假如我是一位勇敢无畏的勇士……

那么，现在让我们树立一个新的梦想，一个挑战吧，假如我想成为一名——

运输大亨！

启动世纪的车轮

在很久很久以前，有一个译为《假如我是市长》(《SIMCITY》)的游戏，在全球都引起了相当的轰动，还记得吗？

它奠定了一个公司的游戏风格，那就是模拟游戏巨头——MAXIS。继《SIMCITY》之后，该公司又推出了《SIMANT》、《SIMLIFE》、《SIMTOWN》、《SIMCITY2000》等同类游戏。记得第一次见到《SIMCITY2000》时，我的脑袋差点儿撞到屏幕——画面太细腻了！

《运输大亨》也是这种模拟类的游戏，但别排错队，它可是MICRO PROSE公司94年出品的。要排家谱，它的上一辈应该是《火车大战略》才对。MICRO PROSE公司的游戏给人的印象是水平参差不齐。象《X－COM》这样享有盛名的游戏，其美工水平却难以称道，大概是制作小组不同的缘故吧。反正我是那种带有点唯美倾向的人。见到画面不精美的游戏就提不起兴致来。而当我第一眼见到《运输大亨》时，就被其640＊480 256色的画面“迷”住了，立即弃军从商（本人十分喜欢战术性SLG)，做起了大亨梦。

要实现这个梦，说不难也不难，说难也难——从一九三零年开始到二零三零年为止，百年时间尽你折腾（天哪，到时候我都一百多岁了，还要什么功名利？嗯咳嗯咳……)，难度选择中你可以调整竞争对手人数、起动资金、竞争对手开始创业的时间等多项参数；游戏开始时还可以先看看水、陆、空三种运输方式运作方法的教程……这些可以说都是很贴心得设计。但是，进入游戏后，面对一大片的处女地，这百年的霸业该从何着手？有限的资金该如何使用？怎样才能建立起一个比较合理的运输系统？这些问题使不少玩家感到无从措手，甚至最后打了退堂鼓。

为了使大家能尽快地共同富裕起来，且听我将其一一道来。

游戏一开始，要先登录老板您和公司的大名，还可以选择代表公司的颜色和您的肖像（别挑了，没一个好看的)。接下来就是选一块地方建立总部（这也不用挑，建哪儿都一样)。之后你得先熟悉熟悉工作环境——这可是个设计的非常棒的界面，简明清晰。咦，看来看去，怎么那么象WINDOWS呢？不错，有人称其为用系统级功力作出的界面。除了窗口不能任意缩放外，完全是

WINDOWS的感觉。而且，打开多个窗口时，速度丝毫不见迟缓，叫人赞叹不已。

好了，试了一会儿，也该知道那些图标表示的意思了吧——从左往右依次是：暂停、系统功能、站台状况、地图、收支表、人物状况、经营状况表、火车总览、汽车总览、船只总览、飞机总览、放大地图、缩小地图、铁路建设、公路建设、港口建设、机场建设、植树、音乐控制、报道设置、帮助。

现在，我们打开地图，看看这片土地是否适合我们发展（城市多不多、矿产多不多……)，要是看着不行，那就赶快改撤，退到开始重新来过。当然，专家级的玩家可以用其一试身手。

接着就是找合适的运输路线。包裹、邮件自然是要流动到另外的城市去的，但货物就得好好考虑一下了。本游戏中一共有七种矿产：煤、铁、石油、牲畜、谷物、钢材、木材，分别应运往发电厂、炼钢厂、炼油厂、木材加工厂等地。建站时应注意产地要在其覆盖范围（把CRTCHMENT AREA HIGH LIGHT选成ON即可看到）内，还有车站的方向。然后把起点和终点间铺上铁路（逢山开洞，遇水搭桥），再盖一座调度室，点一下它，就可以买车运货了。

不同的车头牵引力不一，运营费用不一，使用年限不一，耐用程度不一，玩家得细加斟酌。一般来讲，要看货物产量多少来定所需车皮数，在根据车皮重量决定用何种车头。

硬件齐备之后，你还得告诉司机一下这趟车要从哪儿开到哪儿。接着绿灯一亮，汽笛长鸣，火车开动了！这真是令人兴奋的时刻，新闻界当然不会错过时机。火车一开动，你就会听到众人的掌声，看到一则报道。

这样，一点儿一点儿的，你的运输网建立起来了，如同迅速生长的生物一样，慢慢伸展到整个大地。但是，一个勇于进取的人不会轻易满足于成绩，你又开始发展空运和海运。这可是风险很大（当然也就意味着利益很大）的项目，如果海运的距离太远，船只将无法到达；而一旦发生空难，出事故的机场的候机邮件和货物将会锐减，你可要慎重。

好容易有了一定规模，你以为可以松口气了吧。可是不行，俗话说“创业难，守业更难”。你得随着各地矿产量的变化适当增减车皮和班次；更换到了使用年限的交通工具；铁路的交叉处要安上红绿灯……想要把一个城市的人员、货物都吸引过来，你可以在当地投资设厂，或是出钱修路，要么干脆立一座自己的雕塑，即风光又能提高公司的知名度。所谓“欲取之，必先予之”，可别舍不得花这笔钱呀！

竞争是激烈的，甚至是残酷的。面对竞争对手的强大压力，有时我们得出奇制胜。这里，笔者奉献一着妙计，管叫它（计算机）束手无策：很多公路不允许铲（因为是城市共有或对手出资所建)，但你可以在上面建一段铁路，然后铲去它。有什么作用呢？反正我的对手有七、八辆汽车被困在某处达五十年之久！每年年终财务结算时我都要笑上好长一阵子。

难描难绘

对此游戏的程序设计和美工，我真是佩服到了无以复加的地步。其画面颜色调配极佳，亮丽清晰，远胜《SIMCITY2000》。各种建筑物、交通工具都极为细致——你能看到炼钢厂中钢水滚滚；细长机身的协和客机飞驶过天空；刚开始兴建的建筑物的钢筋骨架；蒸气机车喷着白烟，缓缓地在爬坡……看得久了，我时常会产生一种身处其中的错觉。

如此美妙的画面，如此丰富的内容，你猜猜这个游戏有多大？答案是：仅三十多个文件，4M多！在这个动不动就几张光碟的时代，这种以功力取胜的态度尤为可贵。

但是很可惜，企划上的不完美使此GAME的游戏性有很大降低。最主要的问题是不够紧凑，缺乏变化，目标太过单一。到了中期以后，发展规模已基本定型，既无法使对手破产，自己也无失败之虞，是游戏陷于繁琐的更换设备和调整线路、如能在达到一定时间或等级后安排玩家进行新的挑战，将大大提高游戏的耐玩程度。

另外，游戏中的音效虽然十分丰富有趣，但背景音乐则显得苍白而单调，也是一件憾事。

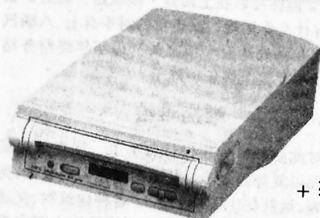
当时间的车轮飞驰过2030年，你会觉得你的努力、奋斗、成绩都是过眼云烟吗？看着这片土地上生机勃勃的景象，我想，人的梦想真的很难实现吗？

电脑愚人节

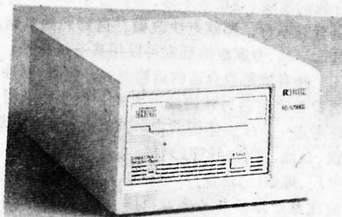
文/软体动物

这个栏目是用来辟谣的，读者阅读时请用心。本栏目所讲的软件，全是一些不法之徒或是想扬名立万的人制造出来的，全是不可信的，他们大多把假软件投放到INTERNET或BBS上。尽管INTERNET和BBS在内地还不普及，但胡乱拷贝还是达到了传播的目的。看到许多PC玩者长期被谣言、假软件困扰着，本人决定不定期刊登"电脑愚人节"。

愚人事件——只读变可写？！

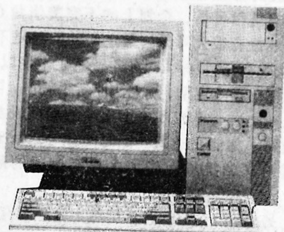


+ 软件 =



美国有一家专门制作多媒体系统（尤其是CD-i）的公司，叫OPTIMAGE。去年该公司推出了一套可配合多种不同光碟刻录机的CD刻录软件CD-IT。在此之后，有一些"很厉害"的家伙就自己编写了一个病毒程序，也起名叫CD-IT，而且煞有介事的做了许多数据文件放在一起，让人很容易信以为真。然后又有人把这个病毒传到INTERNET上，并加以说明，说这套软件可以把一般只读光碟机模拟成可读写光碟机。执行这套软件后就可在家中用普通CD-ROM刻录CD了。在本人看来这种玩意儿是骗不了人的，谁知竟真有不少家伙DOWNLOAD了这个东西，结果染上了病毒。实际上只读CD-ROM内的激光束的能量是不足以烧制CD盘的，软件更不可能改变光束的能量，有做这种白日梦的朋友可以WAKE UP了。

愚人事件二—PC模拟其他机种



+ 软件 =

在去年，亚洲许多BBS内出现了一个叫PC9801的工具，整套只有一个COM的文件，说明文件里指明它可以用IBMPC模拟成日本NEC的PC 9801电脑，很多人信以为真，把它下载(DOWNLOAD)后执行，结果可想而知，染毒了。去年年底又传出PC仿超任的软件已经问世，该软件包括一大堆数据文件，说明文件，声势浩大，令人敬佩制作人的耐心。不过据说也是个病毒。想想当时听说这消息时，本人还是"菜鸟"级人物，当然也深信不疑。后来在北京另一权威电玩杂志社内，也听到几位老兄在谈论该软件如何如何，什么必须16兆内存方可运行等等。现在想想实在可笑。

注：本文系辟谣文文，请各玩友务必看仔细！！！

中国人·日本人·游戏机

撰约撰稿人：叶 伟

初学日语，是四年多以前的事了，那时大概是为了某个RPG才下了苦功。游戏的名字和情节，在如今的记忆中已毫无踪影，反正，总是一些"あこうそち"的组合罢了。

你可以把这个叫做"收获"，这个收获也许在以后会对你不无俾益。然而我却一直觉得失去了太多，得到的太少。

在谈到这种东洋语言的起源时，任何一本日文教材里都自豪地写着汉语是它们的祖先。但是那又怎么样呢？日人改造了它、进化了它，它与母本已完全不同——就象他们改造和进化科学技术一样。

最终，你必须为了学会那些先进技术，去学习那些曾经发源于自己母语的文字。

学习科学技术当然是必要且重要的。但是，仅仅是为了玩懂日文游戏这么单纯的理由，有必要去学习他们的文字吗？有必要让我们来适应他们吗？

"中国没有游戏机"。

这句话是我陪着一位日本朋友逛街时，他突然脱口而出的。当时马路两边都是电玩商店，世嘉超任漫天遍野。

他见我一副不知所云的样子，又指着一条广告大声问道："你说中国有游戏机吗？"

那幅横贯整个街面的白布上，赫然写着"货真价实，日本原装"。

我一下红了脸，嗫嚅无言。

也许我曾经想到过争辩，因为那些"小××"们的国产化率也许已经达到了百分之百，但那一定是徒然的——正如我不得不为了日人的游戏而学日人的文字一样无奈，那些百分之百国产的机器百分之百地配合日人的游戏。

大洋那边的主机是我们的母本。我们已经拿来，但有没有改造它、进化它呢？有没有成为我们的一员，而让日人展销会羡慕呢？

好象没有。

与此恰成对比的是，我们许许多多可歌可泣的历史故事、古代传说，被别人"拿去"，结果改成了令人啼笑皆非的东西。

而且那些游戏机并没有使用我们的文字。

我并不是一个狭隘的民族主义者，也没有对洋人的偏见。但在那一瞬间，我真的伤心落泪了。

中国人，真的没有能力来创造自己的、独立的名牌？

如果不是杂志上那条有关敦煌的小小消息，我大概已经彻底失望了。

"敦煌"不是地名，它是一个公司。这个公司百分之百的员工都是中国人，公司的全称叫做"敦煌科技"。

如果可以把次世代机比作奔驰或者劳斯莱斯的话，那么MD和SFC大概可以算作宝马和凌志，而敦煌生产的是奥迪。

这部"奥迪"当然是完全国产的，而且与洋车相比毫不逊色。它唯一能让你联想到外国的，只是一个奇特的名字——"F16"。

忽然就想了起来，在去年上海的"国际消费类电子产品展"上，我曾与它有过一面之缘。然而，当时世嘉的光芒掩盖了一切，敦煌只是默默地呆在会场的一角，无声无息，毫不引人注目。可以想象，如果F16的母亲是世嘉或者任天堂，风光就会完全不同。

这就是与巨人对战的代价。但这是我们的名牌应该得到的吗？

F16的系统是先进且完全独立的，它对MD或SFC的软件并不兼容，但这绝不会让日人羡慕。大洋那边的机器照样源源不断地涌来，大洋这边的玩家照样在对别人的东西评头论足。

不少人甚至都不知道在这世界上还有一个“我们的F16”，当然也就不会知道为了它的诞生付出了多少人的心血。

F16的硬件制造商是联华电子——世界上最成功的华人电子企业。全球所有的386或486的主机里，有四分之一安装着他们的芯片。这是一群连英特尔也不敢小窥的中国人。

三年多以前，正是MD称雄、SFC初出的年代。已经厌烦了日本玩具一统天下的联华，决定投下巨资，联合其他电脑厂商，以中国人的聪明和才智，研制属于国人自己的游戏机。

这是从空白到16位元的飞跃，这是中国的次世代。

但事情永远不会是一帆风顺的。F16的工程充满了波折，开发工作整整延续了三年。结果所有的合作伙伴都不辞而别，最后只剩下了联华自己。

在遇到挫折后，国人的耐心与合作精神常常会一下子消失贻尽的。

难产的婴儿，终于在今年7月传出了第一声啼哭。然而面对它的不是应有的自豪，而是怀疑和鄙视，这其中很大一点的理由就是：

今天已经是32、64位元的时代了，16位机已寿终正寝。就算F16的机能真的冠绝天下，也会因为不合天时而难逃厄运。

这句话可以代表很多人的意见，而且确实有理。但不应该忘记的是：并不是所有人都买得起劳斯莱斯的。

在今天的中国，次世代机仍然也必然是一种贵族的奢侈。真正得天时地利的，还是16位机——只要是一种优秀、先进的16位机。

不买劳斯莱斯的人，说不定会去买一辆奥迪的。更何况这奥迪拥有的，不单单是出色的引擎。国内各大软件出版公司的齐心协力，为它生产了相当舒适的配置。中国人的智慧，只要有一点点的机会展露，就会是无可挑剔的。

我仍然有一点忧虑，这是联华和敦煌的血统带来的。因为他们都是台湾的企业。

历史常常对人们开着无奈的玩笑，台湾就是这样的一个例子。然而我们究竟应该是因为某种历史造成的隔阂，而把它看作另类呢？还是以理解和理智，把它当作自己家族中的一员，为他们对中国人作出的贡献而骄傲？

我想应该是后者。

国安队曾在联赛里把申花踢得落花流水，那时每一个北京人都好象成了上海球迷的仇敌。但是当中国队力克国外劲旅的时候，京沪两地又是不分彼此地共同欢庆了。

我们现在需要的，就是这样的联心。

在F16的节目里，只有一种通用的语言——那就是中文。还有什么比这更能说明一切的呢？

也有人对国人的技术水平充满了疑惑。对国货质量的怀疑，就象他们对洋货的崇拜一样盲目和顽固。他们始终难以相信中国也会有高档的名牌。

其实那些标明“MADE IN JAPAN”的高档电器，又有多少是在大洋彼岸那个国家的工厂里亲手制造的呢？当崇尚名牌的人们陶醉在满足之中的时候，是否想到过它的组装车间也许就在你的身边？

100%的“GAME BOY”都是在中国大陆生产的。土星的装配点就在香港和台湾。

我们有什么理由不相信自己的力量呢？

听说敦煌有着更大胆的设想：F16很可能会彻底开放整个制作系统，从而为程序编制人员提供方便。不久以后，也许人人都可以自己的机器上开发属于自己的游戏。

这对于推动大陆游戏工业的发展，绝对是一件好事。

游戏软件制作小组，正如星星之火，一点一点地开始在中国的大地上燃起。然而其中的绝大多数仍然处于相当原始的阶段：他们的经验基本只局限于个人电脑，不完善的开发平台也使他们难以迅速成长。

F16的出现会改变这一切，国人期盼已久的腾飞，已不仅仅限于梦想。

因为我们已不用依附他人，因为我们已有了属于自己的游戏机。

闯关族的盛大节目

65000元无偿奉送　只须举手之劳

A'CAN F-16杯

首届《电子游戏知识有奖竞赛》

主办：《电子游戏软件》杂志社

赞助：A'CAN F—16超级玩家俱乐部

为酬谢读者的一贯支持，提高青少年正确认识和掌握电子游戏有关科学知识，寓教于乐，进一步推动和发展我国电子游戏业的发展，本刊将举办A'CAN F—16首届《电子游戏知识有奖竞赛》。

特设奖项：

特等奖/1名　世嘉土星(SATURN)+游戏光碟一张

一等奖/2名　3DO主机+游戏光碟一张

二等奖/20名　A'CAN F16十六位主机+游戏卡一盘

三等奖/30名　GAME BOY+游戏卡带一盘

纪念奖/1000名　'95电子游戏软件典藏本(每本约20元)

奖品总价值65000元!!!

竞赛手册：

1995年第12期：知道竞赛讯息。(开始兴奋并摩拳擦掌。)

1996年第1期：注意消息变化，保存好参赛标志。(从床底翻出《电子游戏软件》各期加以研究，秣马厉兵)

1996年第2期：终于拿到竞赛试题。紧张，深呼吸。审题、翻书、切磋、答题、抢先寄出。(过一个充实而有意义的春节)

1996年第3期：公布竞赛答案。(几人欢喜几人愁)

1996年第4期：期待，期待，坚信光明的前途。

1996年第5期：公布获奖者名单(美梦成真?!)

请注意96年第一期《竞赛检录处》第一号公告！(至关重要!!)

放心，题目不会太难。

学习，参与，获奖，三喜临门！

自本刊94/ 4，95/ 3两期介绍了格斗游戏出招攻略后，受到玩家热烈欢迎，95年各机种又纷纷推出各自的招牌格斗游戏，故小编们决定在年底再杀一次回马枪，全面介绍95年的格斗大作，这本是阿KING的专项，但阿KING忙于编《秘技宝典》，我特工黄只好冒味仓促上阵，收集资料，整理情报，当然这期间也少不了阿KING的大力支持和各位“武林同道”的多多帮忙……终于赶在年底之前，将“天书”赶制出炉，作为本刊贺年之礼，虽然窗外寒风凛凛，但天下各路英雄已聚于此，势必能让你热血沸腾，大汗淋漓！

'95格斗游戏谁执牛耳

今年的正统对战游戏仍是由SNK和CAPCOM公司执格斗游戏之牛耳，SNK继续走它的多而广路线，《世界英雄》，《格斗之王》，《饿狼》系列这些已成熟的作品得到进一步改进与完善，而重点中的重点可说是《真·侍魂》和《饿狼传说3》了。新推出的格斗游戏《风云默示录》反响也很不错。

老大哥CAPCOM坚持它的少而精方针，去年《街霸》发展到“X”版，不少玩家认为已达到《街霸》的顶峰，想不到今年竟返祖推出《街霸ZERO》，其操作系统不仅继承了《恶魔战士》和《街霸X》的全部优点，并有多项新的突破，一举成为95下半年最热门的游戏，大有再现CAPCOM王者风貌之势。

向来看上去只会制作RPG的HUDSON公司今年也不甘寂寞，推出以其RPG代表作《天外魔境》中的人物为蓝本的格斗游戏《天外魔境·真传》该游戏在各项系统上都和SNK的作品比较接近。SEGA则在它的ST－V街机版和土星上推出酝酿两年之久的《战斧格斗篇》。此外DATA EAST根据我国传统名著制作的《水浒演武》也较引人注目(见95/10期彩页)。SNK和CAPCOM瓜分天下的局面还能维持多久？

利用真人数码扫描制作格斗游戏是美国MIDWAY公司的专长，95下半年又推出其拿手的《真人快打》系列第三代，虽然在欧美大受欢迎，但在亚洲地区仍未掀起太大高潮。而CAPCOM根据热门电影《STREET FIGHTER》制作的《电影街霸》也是反应平平，看来，真人扮演的格斗游戏中角色呆板、动作生硬的问题还有待解决。

3D格斗游戏主要还是世嘉的《VR战士》系列与索尼的《铁拳》、《斗神传》系列之间的龙争虎斗，主要的发展方向是角色和动作趋向逼真和流畅，虽然目前游戏内涵比起正统格斗游戏还稍欠成熟，但其前景实在不可估量。

天书规则

●文中所有出招均以站在左方的角色为准，若是右方角色使用，则左右方向要互调，但上下方向无需改变；

●招式中的“·”表示顺序按键；“＋”表示同时按下；

●招式前的“◇”表示这招是特殊技；“※”表示这招是超必杀技；“☆”表示这招是潜在能力或隐藏超必杀技。

STREET FIGHTER ZERO

机种：街机	类型：ACT	厂商：CAPCOM

新作品，新系统，新玩法！

1. 空中防守：加入了空中防御后，对战就更有战略性了，许多霸道的对空技能挡住，真是一种好用的系统。

2. 反击技(COUNTER ATTACK)：以往的《街霸》中，被对手逼至角落实在很难还手，现在，只要防住对手的攻击后，马上输入指令：← ↙ ↓ ·拳或脚，便可取消防御姿势立即反击，不过至少要有1档的超能量才能使用。

3. 倒地时的回避技：趁对手倒地后穷追不舍地攻击，这些以往惯用的伎俩也不灵光啦，因为在“ZERO”里倒下时按“↓ ↘→·拳”或“↓↙←·拳”就可向前或向后翻滚避过对方的攻击。

4. 三个级别的超必杀技：“ZERO”里的SUPER COMBO具有LEVEL1－3三级强度，LEVEL1最弱，LEVEL3最强，而且每人都有两种以上的超必杀技，这样玩起来就更具有战略性了。不用象“SSFⅡX”中那样一蓄满就急急忙忙去发招，至于三个等级的超必杀技出招法倒是很相似，只是最后按攻击键的多少不同，如以下出招中的“拳(1－3)”表示若为LEVEL1只要按一下拳键，LEVEL3则要按三下拳键。

隆 RYU

向世界最强武斗家之路挑战！

◇旋风脚：→＋中脚
◇锁骨割：→＋中拳
波动拳：↓↘→·拳
升龙拳：→↓↘·拳
龙卷旋风腿：↓↙←·脚
※真空波动拳：
↓↘→↓↘→·拳(1－3)
※真空龙卷旋风腿：
↓↙←↓↙←·腿(1－3)

肯 KEN

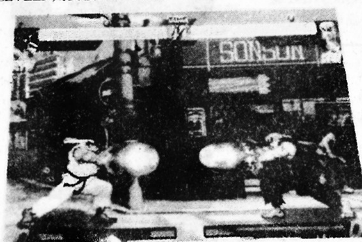
火炎一般性格的全攻型格斗家！

◇前方转身：↓↙←·拳
◇闪电踢：→＋中脚
波动拳：↓↘→·拳
升龙拳：→↓↘·拳
龙卷旋风腿：↓↙←·脚
※升龙裂破：↓↘→↓↘·拳(1－3)
※神龙拳：↓↘→↓↘·脚(1－3)

春丽 CHUN－LI

誓要把黑暗势力消灭干净！

◇鹰爪脚：跳跃中↓＋中脚
◇鹤脚落：→＋重脚
百裂踢：连按脚
天升脚：↓(蓄)↑：脚
气功拳：←(蓄)→·拳
※千裂踢：←(蓄)→←→·脚(1－3)
※霸山天升脚：
↓↙←↓↙←·脚(1－3)
※气功掌：↓↘→↓↘→·拳(1－3)



▲ 和肯的波动拳又作了改进

▲看我泰拳的真髓

纳什 NASH

冷静的正义战士!

◇横鞭槌:→+重拳
◇踏步踢:←或→+中脚
音速手刀:←(蓄)→·拳
脚刀:↓(蓄)↑·脚
※音速爆破:
←(蓄)→←→·拳(1-3)
※火炎爆踢:
←(蓄)→←→·脚(1-3)
※连环脚刀:
↙(蓄)↘↙↗·脚(1-3)

凯 GUY

武神流的正统传人!

◇武神狱锁拳:
轻拳·中拳·重拳·重脚
◇镰鼬:↘+重拳
◇飞肘落:跳跃中↓+中拳
武神击落:↓↘→·拳·拳
疾风脚:↓↘→·脚·脚
武神旋风脚:↓↙←·脚
※武神刚雷脚:
↓↙←↓↙←·脚(1-3)
※武神八双拳:
↓↘→↓↘→·拳(1-3)

苏杜姆 SODOM

为了制霸天下而到处修行!

◇后转起:↓↘→·拳
弧光斩:→↓↘·拳
霸王爆弹:近距离摇杆一圈·拳
霸王突击:近距离摇杆一圈·脚
※必杀破坏打:
↓↘→↓↘→·拳(1-3)
※霸王究极破坏杀:
近距离摇杆两圈·拳(1-3)

伯迪 BIRDIE

凶残的破坏王!

◇泰山压顶:跳跃中↓+重拳
公牛头槌:←(蓄)→·拳
爆钉锤:同时按二个以上拳或脚
地狱链球:近距离摇杆一圈·拳
※连环突进:
↓↘→↓↘·拳或脚(1-3)
※陨星连击:
←(蓄)→←→·拳(1-3)

阿顿 ADOM

野兽一般的格斗家!

◇朝天脚:↘+中脚
虎燎踢:←→↙·脚
猛虎膝:↓↘→↗↑·脚
虎牙击:→↘↓↙←·脚
※猛虎连踢:
↓↙←↓↙←·脚(1-3)
※猛虎连拳:
↓↘→↓↘·拳(1-3)

沙盖特 SAGAT

充满野心的格斗之王!

虎波动:↓↘→·拳或脚
虎膝踢:↓↘→↗·脚
虎击拳:→↓↘·拳
※猛虎波动炮:
↓↘→↓↘→·拳(1-3)
※猛虎突击蹴:
↓↙←↓↙←·脚(1-3)
※猛虎绝灭杀:
↓↘→↓↘ 脚(1-3)

罗丝 ROSE

身份神秘的女斗士!

◇下铲脚:↘+中脚
灵光斩:↓↙←·拳
灵力投:→↓↘·拳
灵波动:←↙↓↘→·拳
※超灵力投:
↓↘→↓↘·拳(1-3)
※超灵波动:
↓↙←↓↙←·拳(1-3)
※超灵幻灭:
↓↘→↓↘·脚(1-3)

选 VEGA 方法

首先将选人光标移动至?上,按住 START 键顺序按摇杆的↓↓←←↓←←,再同时按轻拳和重拳键,便选出 1P 颜色的 VEGA,若同时按轻脚和重脚则选出的是 2P 颜色的 VEGA。

维加 VEGA

精神能量弹:←(蓄)→·拳
恶魔空踏:↓(蓄)↑·脚
恶魔双截踢:←(蓄)→·脚
精神力转移:→↓↘(或←↓↙)
·同时按三拳或三脚
恶魔浮空拳:↓(蓄)↑
·拳或空踏后按拳
※超级双截踢:←(蓄)→←→
·脚(1-3)
※超精神爆击:←(蓄)→·拳(1-3)

选豪鬼(KOHKI)方法

首先将选人光标移动至?上,按住 START 键顺序按摇杆的↓↓↓←←←,再同时按轻拳和重拳键,便选出 1P 颜色的豪鬼,若同时按轻脚和重脚则选出的是 2P 颜色的豪鬼。

豪鬼 KOHKI

◇天魔空刃脚:(跳跃中)↓+中脚
◇头盖破杀:→+中拳
◇前方转身:↓↙←·拳
豪波动拳:↓↘→·拳
灼热波动拳:←↙↓↘→·拳
豪升龙拳:→↓↘·拳
龙卷斩空脚:(可空中)↓↙←·脚
阿修罗闪空:→↓↘(或←↓↙)
·同时按三拳或三脚
斩空波动拳:(空中)↓↘→·拳
百鬼袭:↓↘→↗·拳(在空中)
·(近距离时)拳或脚
※灭杀豪升龙:
↓↘→↓↘·拳(1-3)
※灭杀豪波动:(→↘↓↙←)
×2·拳(1-3)
※天魔豪斩空:(空中)
↓↘→↓↘→·拳(1-3)
☆隐藏的 LV3 超必杀技—瞬狱杀:
轻拳·轻拳·→+轻脚

电脑派出豪鬼出战的条件

豪鬼随时加入法:首先,如果是 1P 则选用 1P 颜色的角色出战,2P 则选用 2P 角色的颜色出战(但不要选豪鬼),在完全不接关的情况下打到最后首领处,并且要有至少十次使用超必杀技打倒对手,这样的话,在面对第八人时,豪鬼便会随时加入挑战。

豪鬼立即出场挑战

选豪鬼以外的角色开始游戏,在决定角色后(AUTO 或 TURBO 模式也可以),在倒数完之前按着开始键,中拳,中脚不放,那么第一个出来挑战玩家的便是豪鬼,而无需等到最后,不过若电脑豪鬼取胜的话,便可以立即看到豪鬼的爆机画面,而且无法续关了。

隐藏的角色—DAN

父亲被 VEGA 的手下 SAGAT 所杀,因此立志要手刃仇人为父报仇,正当 DAN 潜心修练之际,突然听到 SAGAT 被人打倒的消息,心中大怒:"只有我才能打败 SAGAT!"

为了亲手将 SAGAT 击倒,于是前往泰国……

DAN

丹 DAN

◇挑畔:按开始键
我道拳:↓↘→·拳
晃龙拳:→↓↘·拳
断空脚:↓↙←·脚
※震空我道拳:↓↘→↓↘→
·拳(1-3)
※晃龙烈火:↓↘→↓↘→
·脚(1-3)
※必杀极道拳:↓↙←↓↙←
·脚(1-3)

选 DAN 出战方法

投入币后,一直按着 START 键不放,进入角色选择画画后,将选入光标移至?当中,跟着在一秒内依次输入:轻拳,轻脚,中脚,重脚,重拳,中拳(选 1P 颜色 DAN);或重拳,重脚,中脚,轻脚,轻拳,中拳(选 2P 颜色 DAN)。

电脑派 DAN 出战的条件

与电脑对战时,要连续说出五次相同的胜利对白,便可以令电脑派 DAN 出战。如何令已方选手五次胜利时都说出相同的对白呢?那就要借助"选择对白机能",方法是利用摇杆的四个方向配合六个按键的四种组合(1.三拳同时按;2.轻拳+中拳+轻脚;3.重拳+中脚+重脚;4.三脚同时按),如此总共可以组合出十六种不同的对白。

在打赢之际说出对白之前,利用上述方法输入指令选择某种对白,连续说出五次相同的对白(如每次都用摇杆的"↑"+三个拳键),DAN 跟着就会出场挑战。

二人同时挑战 VEGA 的秘技

在投币后,1P 和 2P 同时按住 START 键不放(要同时按!)二人同时按↑两次,一起放开 START 键,二人再同时按↑两次,之后,1P 按轻拳选隆,同时 2P 按重拳选肯(要同时!),最后 1P 以轻拳,2P 以重拳选速度,这样,当隆肯对决时 VGEA 就会加入挑战两人。有趣的是,当二人挑 VGEA 输了之后,立刻 CONTINUE,用前述的秘技选豪鬼、VEGA、DAN 或直接继续,就会出现豪鬼+ROSE, VEGA+BIRDIE, DAN+BIRDIE 或 RYU+NASH 挑战 VEGA 的情形。

VAMPIRE HUNTER

Darkstalkers' Revenge

机种 ARC・PS	类型 ACT	厂商 CAPCOM

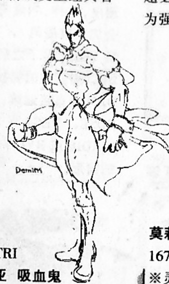
哇呀呀,好大好大

恶魔战士 II

承接《街霸》推出,CAPCOM 的格斗新作,10 位角色都极具个性,每位角色的动作都比《街霸》多出四倍以上,使得动作和操作感都极为流畅,又一格斗游戏史上经典名作。

文中"※"表示该必杀技当超必杀技能量槽蓄满时将演变为超必杀技,"(1-3)"则表示平时为普通必杀技时只能按键一次,当变为超必杀技时最多可按三次变为更为强劲的超必杀技。

暗黑贵公子



迪米特利 DEMITRI
1493 年 罗马尼亚 吸血鬼

※混沌火炎:↓ ↘ →・拳(1-3)
※螺旋强击:↓ ↙ ←・脚(1-3)
※恶魔空斩:→ ↓ ↘・拳(1-3)
恶魔摔落:接近时摇杆一圈・拳
※超混沌火炎:↓ → ↘・三个拳
※超混沌空斩:↓ → ↘・三个脚

夜之女王

莫莉卡 MORRIGAN
1678 年 苏格兰 女妖

※灵火焰弹:↓ ↘ →・拳(1-3)
空中灵火焰:(空中)↑ ↗ →・拳
※影空斩:→ ↓ ↘・拳(1-3)
妖精击:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・拳
※飞行攻击:→ ↘ ↓ ↙ ←・脚
※暗黑幻影:轻拳・轻拳
・→・轻脚・重拳

疾风之人狼

卡隆 CRON
1940 年 英国 人狼

※火炎烈脚:↓(蓄) ↑・脚(1-3)
野兽爆发:↓ ↘ →・拳(1-3)
对空爆发:→ ↓ ↘・拳
空中爆发:空中 ↗ → ↘・拳
※死光斩:← ↓ ↙・拳(1-3)
野兽击:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・脚
※火龙爆发:→ ↘ ↓ ↙ ←・三个拳
※魔兽爆发:← ↙ ↓ ↘ →・三个脚

梦境之猫娘

菲莉西亚 FELICIA
1967 年 美国 猫女

※滚动攻击:↓ ↘ →・拳・拳
※滚动回转击:↓ ↙ ←・拳・拳
※猫女飞踢:← ↓ ↙・脚(1-3)
幻彩踢:↓ ↘ →・脚
地狱爪:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・脚
※闪光突击:→ ↓ ↘・三个拳
※地狱恶灵杀:← ↙ ↓ ↘ →
・三个脚

雪之豪杰

萨斯卡茨 SASQUATCH
1903 年 加拿大 雪男

※雪球攻击:↓ ↘ →・拳(1-3)
※冰柱攻击:↓ ↓・拳(1-3)
雪男踢击:↓ ↙ ←・脚
雪山风爆:→ ↓ ↘・脚
雪男残食:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←
中或重拳
暴虐攻击:接近时摇杆一圈・脚
※冰冻攻击:← ↙ ↓ ↘ →・三个拳

死之屠夫

萨贝鲁 ZABEL
1889 年 澳大利亚 丧尸

※致命旋转:↓ ↘ →・脚
死亡螺旋舞:↓ ↙ ←・脚
※致命之舞:→ ↘ ↓ ↙ ←
・脚(1-3)
僵尸摔击:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・拳
※丧尸扣篮:→ ↓ ↘・三个拳
※电光锁技:← ↓ ↙・三个拳

水之英雄

奥尔巴斯 ARLBATH
1953 年 巴西 鱼人

※音波攻击:↓ ↘ →・拳(1-3)
※水波攻击:↓ ↘ →・脚(1-3)
喷射突击:←(蓄) →・拳
终极踢裂:← ←・脚
水晶钻击:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・拳
空中钻击:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・脚
※水波击灭:← ↙ ↓ ↘ →・三个拳
※超水族力量攻击:→ ↓ ↘
・三个拳

怪力之机体

维克多 VICTOR
1839 年 德国 合成人

※锤击拳:←(蓄)→・拳(1-3)
飞弹击:←(蓄)→・脚
电力旋风拳:↓ ↙ ←・拳
重压膝打:↓ ↙ ←・拳
机械回转投:近身摇杆一圈・拳
※雷电拳:↓(蓄) ↑・三个拳
※超连击:← ↙ ↓ ↘ →・三个脚・拳

复活之法老

阿纳卡利斯 ANAKRIS
2264 年 埃及 法老王

棺之舞:拳+脚
王家之制裁:空中 ↓ ↘ →・拳
颜面灵吸:↓ ↙ ←・脚
颜面灵吐:↓ ↘ →・脚
正前攻击:←(蓄)→・拳
※法老之咒:↓ ↘ →・拳(1-3)
※法老魔法:轻拳・轻拳・↓
・中脚・重脚
※奈落之穴:← ↙ ↓ ↘ →・三个脚

诅咒之武者

比沙蒙 BISHAMON
1673 年 日本 死灵之武者

※居合斩:←(蓄)→・拳(1-3)
拔刀术:← ↙ ↓ ↘ →・拳
回刀斩:拔刀后←・拳
疾风斩:拔刀会 ↓ ↘ →・拳
※骸封斩:空中 ↑ ↗ →・拳(1-3)
鬼炎斩:→ ↓ ↘・拳(1-3)
切舍御免:接近时摇杆一圈・拳
※元魂退落:← ↙ ↓ ↘ →
・三个拳
※流影斩:← ↙ ↓ ↘ →・三个脚

苏醒的亡者

新角色
丽丽 LI-LI
1730 年 中国 僵尸

暗器炮:↓ ↘ →・拳
旋风舞:→ ↓ ↘・拳
返响击:↓ ↙ ←・拳
放天击:接近时→ ↘ ↓ ↙ ←・拳
※地灵刀:← ↙ ↓ ↘ →・三个脚
※天雷破:轻脚・重脚・中拳
・中拳・↑

鬼怪的狙击者

新角色

多纳文 DONOVAN? ? ?

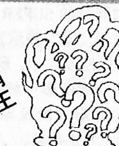
炎破剑:→ ↓ ↘・拳
冰破剑:← ↙ ↓ ↘ →・拳(1-3)
※迅雷剑:← ↓ ↙・拳(1-3)
※神足击灭:← ↙ ↓ ↘ →・三个脚

暗黑界之守卫

首脑
福布斯 HUITZL

※破坏光线:↓ ↘ →・拳(1-3)
破坏火焰:↓ ↘ →・脚
※震动拳:近身时← ↓ ↙
・拳(1-3)
破击拳:→ ↓ ↘・拳
※死攻击:→ ↓ ↘・三个脚
※终极击灭炮:→ ↘ ↓ ↙ ←
・三个脚

冥界之霸王



派隆 PYRON

※冥光弹:↓ ↘ →・拳(1-3)
空中冥光弹:空中 ↑ ↗ →・拳
炼狱火轮:↓ → ↘・拳
炼狱爆波:← ↓ ↙・脚
空中爆发:空中← ↓ ↙・脚
冥狱盆舞:近身→ ↘ ↓ ↙ ←・拳
※冥幻空间葬礼:← ↙ ↓ ↘ →
・三个拳

电影版街霸

电影版街霸

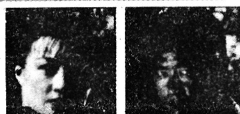
机种:SS・PS	类型:ACT
厂商:CAPCOM	

“众望所归”的《电影街霸》街机版推出后，并没有象 CAPCOM 其它作品那样受到好评，玩过的朋友普遍抱怨人物动作僵硬，操作感差，其实游戏在各方面比起《真人快打》系列并不逊色，只不过玩友们总将之和其它《街霸》完美的操作性作比较，这样自然无法相提并论了。

不过土星版的《电影街霸》较街机版操作性有了很大提高，有着“SSF Ⅱ X”的感觉，并新加不扣能量的 SUPER 技（以下招式前用“Ⓢ”表示），在 MOVIE BATTLE 模式中，玩家可以操作古烈同看电影一般进行游戏，众多的电影片段及原声歌曲收入其间，十分有趣。

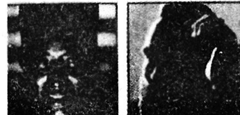
隆 RYU

波动拳：↓↘→・拳
升龙拳：→↓↘・拳
龙卷旋风腿：(可空中)↓↙←・脚
Ⓢ连环波动拳：↓↘→・二个拳
Ⓢ幻影旋风腿：↓↙←・二个脚
Ⓢ幻影升龙拳：→↓↘・二个拳
※真空波动拳：↓↘→↓↘→・拳



沙盖特　嘉米　春丽　泽田

隆　巴洛克　肯　维加



本田　布兰卡　迪杰　桑基尔夫

古烈

VS

拜森

肯 KEN

波动拳：↓↘→・拳
升龙拳：→↓↘・拳
龙卷旋风腿：(可空中)↓↙←・脚
Ⓢ幻影波动拳：↓↘→・二个拳
Ⓢ幻影升龙拳：→↓↘・二个拳
Ⓢ幻影旋风腿：↓↙←・二个脚
※升龙裂破：↓↘→↓↘・拳

春丽 CHUN－LI

回转鹤脚蹴：←(蓄)→・脚
百裂踢：连按脚
天升脚：↓(蓄)↑・脚
气功拳：←(蓄)→・拳
Ⓢ幻影回脚蹴：←(蓄)→・二个脚
Ⓢ超气功拳：←(蓄)→・二个拳
※千裂踢：←(蓄)→←→・脚

古烈 GUILE

音速手刀：←(蓄)→・拳
脚刀：↓(蓄)↑・脚
Ⓢ音速双刀：←(蓄)→・二个拳
Ⓢ幻影脚刀：↓(蓄)↑・二个脚
※连环脚刀：↙(蓄)↘↙↗・三个脚

嘉米 CAMMY

炮钉腿：→↓↘・脚
旋转箭：↓↘→・脚
透波拳：←↙→・拳
飞跃组合挞：←↙↓↘→↗・脚・(跳起后)脚
Ⓢ幻影飞踢：→↓↘・二个脚
Ⓢ幻影螺旋：↓↘→・二个脚
※回旋大炮踢：↓↘→↓↘・脚

本田 E・HONDA

超级头槌：←(蓄)→・拳
超级百贯落：↓(蓄)↑・脚
百裂掌：连按拳
大银杏投：近身→↘↓↙←・拳
Ⓢ幻影头槌：←(蓄)→・二个拳
Ⓢ幻影大银杏投：近身时→↘↓↙←・二个拳
※鬼无双：←(蓄)→←→・拳

桑基尔夫 ZANGIEF

螺旋打桩：接近时摇杆一圈・拳
旋风掌：同时按三个拳
碎金掌：→↘↓・拳
飞行爆弹：稍远时摇杆一圈・脚
原子飞挞：近身时摇杆一圈・脚
Ⓢ幻影碎金掌：→↘↓・二个拳
Ⓢ幻影打桩：摇杆一圈・二个拳
※原子弹爆摔：近身摇杆二圈・拳

泽田 SAWADA

百杀连环斩：↓↘→・拳
狱杀自爆阵：→↘↓↙←・拳
泽田车轮脚：↓↘→・脚
忍法神隐流：→↓↘・三拳或三脚
Ⓢ超狱杀自爆阵：→↘↓↙←・二个拳
Ⓢ幻影泽田车轮脚：↓↘→・二个脚(可连续用)
※超神风式降：↓↘→↓↘→・拳

布兰卡 BLANKA

雷霆电击：连按拳
回旋撞击：←(蓄)→・拳
回力滚球：←(蓄)→・脚
垂直旋转：↓(蓄)↑・脚
急速前进：→＋三个脚
急速后退：←＋三个脚
Ⓢ幻影旋转：←(蓄)→・二个拳
Ⓢ幻影回力球：←(蓄)→・二个脚
※突进滚击：←(蓄)→←→・拳

迪杰 DEE JAY

双回旋踢：←(蓄)→・脚
机枪勾拳：↓(蓄)↑・连按拳
真空刀：←(蓄)→・拳
剃刀飞踢：↓(蓄)↑・脚
Ⓢ幻影气刀：←(蓄)→・二个拳
Ⓢ幻影上勾拳：↓(蓄)↑・二个拳
※回转连环踢：←(蓄)→←→・脚

维加 VEGA

旋转水晶刺：←(蓄)→・拳
飞翔爪：↓(蓄)↑・拳・(跳起后)拳
飞行十字降：↓(蓄)↑・拳・(落下时)拳
空中挞：↓(蓄)↑・脚・近身←(→)＋拳
无敌回转：三个拳或脚三时按
对空飞槌：↙(蓄)→・脚
Ⓢ幻影水晶刺：←(蓄)→・二个拳
Ⓢ幻影飞翔爪：↓(蓄)↑・二个拳・二个拳
Ⓢ幻影空中挞：↓(蓄)↑・二个脚・←(→)＋拳
※无影背弹：↙(蓄)↘↙↗・脚・(近身时)拳

巴洛克 BALROG

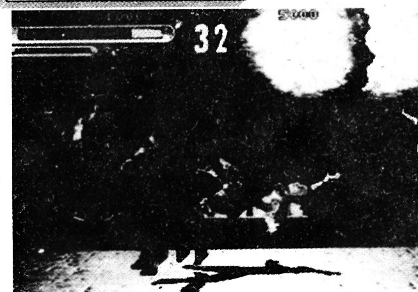
前冲拳：←(蓄)→・拳
野牛头槌：↓(蓄)↑・拳
前冲勾拳：←(蓄)→・脚
回转拳：同时按三个拳・放手
下冲拳：←(蓄)↘・拳
下勾拳：←(蓄)↘・脚
Ⓢ幻影冲拳：←(蓄)→・二个拳
Ⓢ幻影头槌：↓(蓄)↑・二个拳
※狂牛组合拳：←(蓄)→←→・拳

沙盖特 SAGAT

猛虎上波拳：↓↘→・拳
猛虎下波拳：↓↘→・脚
猛虎上升拳：→↓↘・拳
虎膝撞：↓→↗・脚
Ⓢ幻影虎波拳：↓↘→・二个拳
Ⓢ幻影虎破空：→↓↘・二个拳
※虎裂杀：↓↘→↓↘・拳

M・BISON 拜森 (美版名称)

连环双截踢：←(蓄)→・脚
火炎爆击：←(蓄)→・拳
空踏：↓(蓄)↑・脚
浮空拳：空踏后按拳
恶魔空翻：↓(蓄)↑・拳・(空中)拳
Ⓢ幻影双截踢：←(蓄)→・二个脚
Ⓢ幻影空踏：↓(蓄)↑・二个脚
※魔王幻影踢：←(蓄)→←→・脚



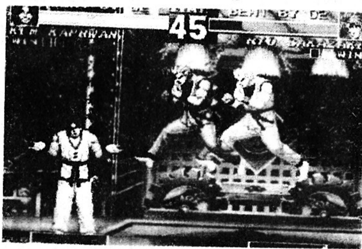
幻影脚刀！！

机种:街机(NEO·GEO)

类型:ACT 厂商:SNK

格斗之王格斗公式

●A－轻拳,B－轻脚,C－重拳,D－重脚
●将对手队的三位战士全部打倒即通过一关。
●战士体力为0时即无法战斗,要由背景上的待机角色与其交换。
●在一局战斗中,取胜的角色要继续与本关下一位对手作战,体力会有所回复。
●在时间终了时,体力相同或DOUBLE KO的场合,均算平局,下一回合由两队的其余选手上场。
●当对战成绩为2对2,而最后一对选手也战成平局后,由最后的对战者进行加赛。



▲坂崎良之龙虎乱舞

SNK将其四大经典作《饿狼传说》,《PSYCHO SOLDIED》,《怒》,《龙虎之拳》中的人物组合起来制作的《THE KING OF THE FIGHTERS '94》('94格斗之王)推出时产生的轰动可想而知,即使是在家用版的NEO·GEO CD中,该游戏的销量也是数一数二的。现在,自上次格斗大会后一年,这些最强的战士又再次会聚一堂,要决出谁是今年的《'95格斗之王》!

《'95》比起《'94》在系统上的最大的变更点是增加了编队(TEAM EDIT)功能,玩家除了可以用游戏中已设好的队伍来玩外,还可按自己的爱好,从各队中精选出自己的拿手人物来组成一只劲旅,而电脑也会随机地组成队伍来应战,这样,队伍的组合方式可达2000种以上……

《'94格斗之王》
独有队伍
美国运动员队

哈维·D

R·S·D:→↓↘·A或C
爆炸上钩拳:↓↘→↗·B或D
灵魂之花:←↙↓↘→·A或C
※D·疯狂:↓↘→↘↓↙←·C

古洛巴

死亡弹跳:↓↘→·A或C
幸运幻想:←↙↓↘→·B或D
旋风投射:↓↙←↖·B或D
※地狱弹跳:↓↙←↙→·B+C

拜仁

拜仁箭冲:→↓↘·A或C
重量级冲撞:→↘↓↙←·A或C
旋转身体压:跳跃中↓↘→·B或D
※最强级冲撞:↓↙←→↘↓↙←·C

日本
格斗家队

草薙京

百八式暗钩手:↓↘→·A或C
百式鬼燃烧:→↓↘·A或C
百一式胧车:←↓↙·B或D
(95)贰百拾贰式琴月阳:
→↘↓↙←·B或D
(95)七拾五式改:↓↘→·B·B
※里百八式大蛇雉:
↓↙←↙↓↘→·C

二阶堂红丸

雷韧拳:→↓↘·A或C
真空片手驹:→↘↓↙←·B或D
居合踢:↓↘→·B或D
(95)反作用力三段踢:
居合踢命中时↓↑·B或D
(95)超级闪电踢:↓↑·B或D
※雷光拳:↓↘→↓↘·C

大门五郎

地雷震:→↓↘·A或C
超受身:↓↙←·B或D
超太外踢:接近后→↙↓↘·D
天地逆转:近身→↘↓↙←→·C
(95)摘云手:←↙↓↘→·A
(95)切株返:←↙↓↘→·C
※地狱极乐落:接近后(→↘↓↙←)×2·C

韩国
金家藩队

金家藩

半月斩:↓↙←·B或D
飞燕斩:↓蓄↑·B或D
(94)飞翔脚:跳跃中↓+B或D
(95)飞翔脚:跳跃中↓↘→·B或D
(95)流星落:←(蓄)→·脚
※(94)凤凰脚:↓↙←↙→·B+C
※(95)凤凰脚:↓↙←↙→·B+D

陈高限

铁球大回转:连按A或C
铁球粉碎击:←(蓄)→·A或C
(95)铁球飞燕斩:↓(蓄)↑·B或D
※铁球大暴走:↓↘→↘↓↙←·C

蔡宝健

飞翔空裂斩:↓(蓄)↑·B或D
龙卷疾风斩:↓(蓄)↑·A或C
回转飞猿斩:←(蓄)→·A或C
(95)飞翔脚:跳跃中↓↘→·脚
(95)旋风飞猿刺突:←(蓄)→·脚
※超绝龙卷真空斩:←(蓄)↙↓↑·B+C

墨西哥龙虎队

坂崎良

虎煌拳:↓↘→·A或C
飞燕疾风脚:↙(蓄)→·B或D
虎咆:→↓↘·A或C
霸王翔吼拳:→←↙↓↘→·A或C
暂烈拳:→↘↓↙←·A或C
空中虎煌拳:跳跃中↓↘→·A或C
(95)极限流连舞拳:
接近后←↙↓↘→·C
※龙虎乱舞:↓↘→↘↓↙←·C

罗伯特

龙击拳:↓↘→·A或C
飞燕疾风脚:↙(蓄)→·B或D
龙牙:→↓↘·A或C
霸王翔吼拳:→←↙↓↘→·A或C
幻影脚:→↘↓↙←·B或D
飞燕龙神脚:跳跃中↓↙←·B或D
(95)极限流连舞脚:
接近后←↙↓↘→·D
※龙虎乱舞:↓↘→↘↓↙←·C

坂崎卓间

虎煌拳:↓↘→·A或C
飞燕疾风脚:↙(蓄)→·B或D
翔乱脚:接近后→↘↓↙←·B或D
暂烈拳:→↘↓↙←·A或C
霸王至高拳:→←↙↓↘→·A或C
※龙虎乱舞:↓↘→←→·A+C

饿狼
传说队

特瑞

火焰冲拳:↓↙←·A或C
能量波:↓↘→·A或C
上升拳:↓(蓄)↑·A或C
碎石踢:↓↙←↖·B或D
(95)灌蓝强击:→↙←↙→·B+C
※能量喷泉:↓↙←↙→·A+C

安迪

升龙弹:↓↘→·A或C
斩影拳:↙(蓄)→·A或C
飞翔拳:↓↙←·A或C
空破弹:↙(蓄)↗·B或D
(95)击壁背水掌:↓↙←·B或D
※(94)超裂破弹:↓(蓄)↘→·B+C
※(95)超裂破弹:↓(蓄)↘→·B+D

东丈

旋风拳:←↙↓↘→·A或C
电光腿:↙(蓄)↗·B或D
猛虎踢:↓↘→↗·B或D
(95)黄金弧光斩:↓↙←·B或D
※超旋风拳:→←↙↓↘·B+C

巴西
怒之队

哈迪兰

破月击:↓(蓄)↑·A或C
闪光十字斩:←(蓄)→·A或C
空破脚:↓(蓄)↑·B或D
※雷电闪光拳:←(蓄)↙↓↑·B+C

拉尔夫

机炮拳:连按A或C
突进拳:←(蓄)→·A或C
超高速袭炸击:近身←↙↓↘→·D
(95)俯冲爆弹拳:↓(蓄)↑·A或C
※高速机炮拳:↙(蓄)←→·C

克拉克

机炮拳:连按A或C
突进拳:←(蓄)→·A或C
超高速袭炸击:近身←↙↓↘→·D
(95)阿拉伯摔去:←↙↓↘→·C
※重量级袭炸击:
接近后(→↘↓↙←)×2·C

中国
超能力队

麻宫雅典娜

精神波攻击:↓↙←·A或C
精神力反射波:←↙↓↘→·B或D
凤凰箭:跳跃中↓↙←·A或C
(95)划破光剑:→↓↘·A或C
※闪光水晶波:←→↘↓↙←↖
·B+C
※(95)水晶超射:
闪光水晶波命中后↓↙←·A或C

椎拳崇

超球弹:↓↙←·A或C
龙颚碎:←↓↙·B或D
龙连牙:←↙↓↘→·A或C
(95)龙爪击:跳跃中↓↙←·A或C
※神龙天舞脚:↓↘→←→·D

镇元斋

弧芦击:↓↙←·A或C
(94)鬼醉酒:←↓↙·A或C
(95)柳磷蓬莱:→↓↘·A或C
回转空冲拳:←↙↓↘→·B或D
※轰栏炎炮:↓↘→↓↘·C

英国女性
格斗家队

坂崎由莉

虎煌拳:↓↘→·A或C
碎破:↓↙←·A或C
雷煌拳:↓↘→·B或D
百烈掌击:接近后→↓↘·C
(95)百烈移动投:→↘↓↙←·C
(95)由莉虎咆:→↓↘·A或C
霸王翔吼拳:→←↙↓↘→·A或C
※飞燕凤凰脚:→←→↘↓↙←
·B+C

不知火舞

花蝶扇:↓↘→·A或C
龙炎舞:↓↙←·A或C
必杀忍蜂:←↙↓↘→·B或D
飞鼠之舞:跳跃中↓↙←·A或C
飞鼠之舞改:↓(蓄)↑·A或C
(95)飞翔龙炎阵:→↓↘·B或C
※超必杀忍蜂:→↙→·B+C

京

烈蹴光弹:↓↘→·B或D
旋风蹴:←↓↙·B或D
(94)猛袭脚:↓↙←·B或D
(95)猛袭脚改:↓↙←↖·B或D
闪光烈蹴:→↓↘·B或C
双重光弹:→←→↘↓·B或D
※(94)幻影之舞:←→↘↓↙·B+C
※(95)幻影之舞:←→↘↓↙·B+D

《'95格斗之王》
新增队伍
95新人队

八神庵

百八式暗钩手:↓↘→·A或C
百式鬼燃烧:→↓↘·A或C
百贰拾七式—葵花:↓↙←·A或C
贰百拾贰式—琴月阴:
→↘↓↙←·B或D
※禁千贰百拾壹式—八稚女:
↓↙←↙↓↘→·C

如月影二

气孔炮:↓↘→·A或C
流影阵:←↙↓↘→·A或C
天马脚:↓↙←↖·B或D
霞斩:↓↙←·A或C
骨破斩:→↘↓↙←·B或D
斩铁波:↓↘→↘↓↙←·A或C
影分身:↓↘→·B或D
※斩铁螳螂拳:←↙↓↘→↘↓·B

比利

旋风棍:连按A或C
雀棍落:↓↙←↖·A或C
三节棍中段打:←↙↓↘→·A或C
旋风飞翔棍:↙↓↘→·B或D
※超火炎旋风棍:↓↘→↘↓↙←
·A+C

《'95格斗之王》最后两首脑选用方法大曝光!

首先在角色选择画面问到"是否进行组队"时,回答"YES",然后在队伍编辑画面按住START,输入↑+B,→+C,←+A,↓+D,这时便可增加草薙柴舟和卢卡尔的选择项目,这个秘技在单人模式或续关之后输入也有效。

草薙柴舟

百八式暗钩手:↓↘→·A或C
百八式鬼燃烧:→↓↘·A或C
四百贰拾七式·神悬:
→↘↓↙←·A或C
※里百八式·大蛇薙:
↓↙←↙↓↘→·C

卢卡耳

烈风拳:↓↘→·A或C
帝王波动拳:→←↙↓↘→·A或C
石斧踢:↓↙←↖·B或D
天神摔投:→↘↓↙←·A或C
※帝王爆烈拳:(→↘↓↙←)×2
·B+C

饿狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

机种: NEO·GEO
类型: ACT
厂商: SNK
容量: 266M

自1991年《饿狼传说》推出以来,至今已有四年,自第一作起便有别树一格的双战线系统,后来又不断引入诸如超必杀技等新的系统,到了第三代,战斗系统更作了全新的改变,增加了突进疾退技,浮跃(低跳跃),空中防御与连击。原来较受指责的双战线系统更是做了全面改进,进化成所谓的中线+前后边线的三战系统,在边线时可作移动,突进及"边闪"攻击,但是不能跳跃和防御,彻底排除了先前利用体力优势在双线间跳来跳去拖延时间来取胜的缺陷。

虚招与潜在能力使用法

必杀技方面,最主要的变化是增加了"虚招"和"潜在能力"。"虚招"顾名思义,就是做出发必杀技的假动作来欺骗对手,一般是用与必杀技相同指令但不同按键的方式出招。而所谓潜在能力,是与超必杀技有着极细微差别而威力基本相同的隐藏技巧,使用方法如下:选择SPECIAL模式,于比赛开始时按住ABCD四个键(CD版是ABC三个键),并于"GO"字样出现时快速按START键,角色名称由白色变成黄色即成功,这样便可在每一局的任何时间使用潜在能力,但一局只能使用一次。

《饿狼传说3》基本技,特殊技操作一览

●突进:→→
●疾退:←←
●屈身前进:持续输入↘
●腰闪:快速输入↘
●腰闪攻击:在腰闪中按任何键
●回避攻击:从防御状态中按→,A
●浮跃:快速输入↖或↑或↗
●前边闪:同时按A和B键
●后边闪:同时按B和C键

特瑞

TERRY BOGARD

火焰拳:↓↙←·A或C
灌篮强击:→↓↘·B或D
碎石踢:↓↙←↖·B或D
能量波:↓↘→·A或C
※超能量喷泉:
↓↙←↙→·C+D
☆超能量喷泉:近身时↙+C·→+C
·→↘↓↙←·C+D

安迪

ANDY BOGARD

斩影拳:↙→·A或C
不知火蜘蛛网:↓(蓄)↑·D
幻影不知火:在空中↓↘→·D
升龙弹:→↓↘·A或C
飞翔拳:↓↙←·A或C
※超裂破弹:↓(蓄)↘→·C+D
☆超裂破弹:
D·↓+C·↓↙←→·C+D

东丈

JOE HIGASHI

龙破脚:↙(蓄)→·B或D
黄金光斩:↓↙←·B+D
虎破龙:↓↘→↗·B+D
台风勾拳:←↙↓↘→·A+C
※螺旋勾拳:→←↙↓↘→·C+D
☆螺旋勾拳:
稍离对手→↘↓↙←·C+D

不知火舞

MAI SHIRNUI

花蝶扇:↓↘→·A或C
龙炎舞:↓↙←·A或C
阳炎之舞:↓↓·A+B+C
必杀忍蜂:←↙↓↘→·C
飞鼠之舞:
(在空中)↓+B+C或↓+C+D
※超必杀技忍蜂:→↙→·C+D
☆超必杀技忍蜂:挑衅中按住C键
·→↙→·B+D

吉斯

GEESE HOWARD

烈风拳:↓↘→·A
烈风双拳:↓↘→·C
上段触身投:←↙↓↘→·B
中段触身投:←↙↓↘→·D
邪影拳:←(蓄)→·B或D
疾风拳:在空中↓↙←·A或C
※斗气风暴:
↙→↘↓↙←↘·C+D
☆斗气风暴:
↓+C·C·↓↙←→·C+D

鲍伯

BOB WILSON

野牛角蹴：↓（蓄）↑·B 或 D
地转旋风脚：同时按 AC 或 BD 键
野银脚：←（蓄）→·B 或 D
翻身落踵：→+D·↘↘·D
黄蜂脚：→+D·↗↗·D
※狂狼连转脚：↓↓↓·B+C+D
☆狂狼连转脚：在突进的减速中 ↙↗·C+D

佛朗哥

FRANCO BASH

双钟捶：↓↙←·A 或 C
飘忽拳：←↙↓↘→·A 或 C
横擂踵脚：↓↘→·B 或 D
※末日连环击：→↘↓↙←·C+D·→↘↓↙←·C+D(追加攻击)

玛丽

BLUE MARY

转踵落脚：↓↘→↗·A
玛丽蜘蛛固：↓↘→↗·C
指天回旋脚：→↓↘·B
玛丽落空绞：→↓↘·D
直削腿：←（蓄）→·B
玛丽卷膝固：←（蓄）→·D
※玛丽台风脚：↙（蓄）↓↘→↗·B+D
☆玛丽台风脚：（刚起身时）←↓↙·C（街机）或 →←↙↓↘→·C+D（CD 版）

洪武

HON FON

九龙之舞：
从防御状态中迅速按→·B 或 D
制空烈火棍：→↓↘·A 或 C
电光石火之天：↓↙←↖·B 或 D
电光石火之地：↙（蓄）→·B 或 D
※终结之岚：↓↙←↙→·B 或 D
☆终结之岚：当稍离对手且时间是奇数时→↓↘←·C+D

望月双角

MOCHIZUKI SOKAKU

三角钉：↓↘→·A
邪神棍：←↙↓↘→·C
破减之炎：↓←↙·B
野猿狩：↓↙←·D
鬼门阵：近身时摇杆一圈·C
恁依弹：→←→·D
邪棍舞：连按 D
秘技雷落：→↓↘·D
※威喝邪神阵：→↘↓↘→·C+D
☆邪神猎杀：中上段被击中时 →↘↓↙←·C+D

山崎龙二与秦氏兄弟绝技公开！

山崎龙二

YAMAZAKI

幻影反击：←↙↓↘→·D
蛇拳（对前）：↓↙←·C·→+C
蛇拳（对空）：↓↙←·C·↗+C
倍返：↓↘→·C
※断头台：↓（蓄）↘→·B+D
☆断头台：→↘↓↙←·C+D

秦崇秀

JIN CHONSHU

帝王神足拳：↙（蓄）→·A 或 C
帝王天眼拳：↓↘→·B 或 D
帝王天耳拳：→↓↘·A 或 C
※帝王漏尽拳：↓↙←→·C+D

秦崇雷

JIN CHONREI

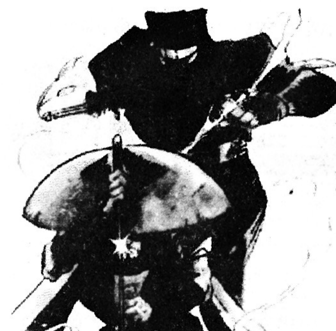
帝王神足拳：↙（蓄）→·A 或 C
帝王天眼拳：↓↘→·B 或 D
帝王天耳拳：→↓↘·A 或 C
帝王漏尽拳：↓↙←→·C+D
帝王他心拳：↓↙←·D
※帝王宿命拳：→←↙↓↘·B+D

可操作山崎龙二及秦氏兄弟的秘技

先完全爆机一次（指先后打败秦氏兄弟的完美结局），记录进度，然后在下次开始游戏前先“LOAD SAVE DATA”读出进度，接着选 NEW GAME，在选角色画面，顺序将光标指向 TERRY BOGARD，HON FU，MAI SHIRANUI，GEESE HOWARD，BOB WILSON，MOCHIZUKI，SOKAKU，ANDY BOGARD，FRANCO BASH，!OEHIGASHI，BLUE MARY，并在指向每一人时按一次 B 键，当画面出现“HERE COME NEW FIGHTERS”字样时就可选用山崎龙二及秦兄弟了。

选微型战士出击的秘技

先以 2 人对战开始游戏，然后在角色选择画面中选定角色后，双方同时按着 B 和 C 键，这样游戏开始后，双方都会以超小型尺寸进行战斗，人物的攻击判定都是以变小后的大小来计算，但大部分必杀技的尺寸还是原先那么大！



真·侍魂

—黑子大乱舞

本刊今年第五期曾介绍过《真·侍魂—霸王丸地狱变》的出招，这次要向玩友们公开的是：一身黑衣冷静判断决斗胜负的黑子裁判如今也要出场了！

黑子出现条件

在选角色时输入↑↓←↑↓→·再按 A 键即可

黑子超必杀武器破坏技

黑子乱舞：→↘↓↙←→·A+B
黑子大乱舞：→←↙↓↘→·B+D

黑子特殊技

黑子伪刃投：格剑时按↓
黑子爆舞腕：受伤时 ABC 同时按
黑子爆舞脚：受伤时 BCD 同时按
黑子八极弹：↙↓↘→↓↘·D
黑子白旗阵：→+A+B+C
黑子红旗阵：→+B+C+D
黑子络旗击：→↘↓↙←·A
黑子击放：连按 C

黑子必杀技

虎煌拳：↓↘→·A
烧饼手里剑：↙（蓄）→·A
虎流拳：↓↘→·B
霸王翔吼拳：→←↙↓↘→·A
斩铁波：↓↙→↘↓↙←·A
黑子波：↓↙←↙→·B+C
爆雷炮：↙（蓄）↓→·B+C
上下波：↓↙←·A

责编：KING·STAR

机种 MD 厂商 ACCLAIM 类型 ACT 容量 16M

星空之门

文/利坚

又一款根据科幻电影改编而成的游戏！

根据好莱坞电影《STARGATE》(一译《星际奇兵》)改编而成的同名游戏由 ACCLAIM 制作而成，并于 MD 及 SFC 上同时登场。而在 GB 主机上的同名游戏却不同于 MD 及 SFC 版，GB 版并不是动作游戏，而是解谜游戏。嗯，这部充满神秘色彩的电影所提供的游戏素材可真不少呢。

故事情节跌宕起伏，令人惊心动魄！

二十世纪初，美国考古学家们在埃及的金字塔附近发现了一个神秘的圆环形的建筑，可是多半个世纪过去了，仍然无人知道它的作用。到了九十年代，被人嘲笑的青年考古学家丹尼尔·杰克逊却凭着自己的天才与智慧解开了这个谜。原来只要将神秘的字符放在相应的位置，便可以进行星际旅行。天啊！原来它是一个星空之门。是谁建造的星空之门，门的那一边究竟是什么样子，带着这些疑问，美军派遣了由奥尼尔上校所率领的探险队，准备穿过星空之门去看个究竟，队伍中还包括年轻的学者杰克逊。

探险队成功地通过了那道门，来到了异星的土地上。他们惊异地发现异星仍处于原始部落时代，勤劳善良的人民被邪恶的统治者兰残酷地奴役着，他们认为兰就是神的化身，并且失去了抵抗的勇气。而兰就是星空之门的建造者，目的是统治这两上星球。但地球和地球人却迅速发展了自己的文明，而工业革命更使兰无法统治地球。正当兰打算毁掉地球这个自己创造的文明时，奥尼尔的探险队刚好赶到。为了拯救异星的人民，也为了拯救地球，奥尼尔上校要毁灭兰及兰的邪恶统治。

上校将用什么样的武器对付敌人呢？

●机枪

这是主角最基本的武器，而且它是一种高性能的武器，没有弹量的限制，只要枪身的温度不超过限度，就可以无限制连射。

●增压器

可以增加机枪的威力，效果分为三种，外型越大的增压器威力越大。但是会有时间的限制，如得到威力最大的增压器，便会随着时间的推移逐级减小威力，直至无效。

●速射器

可以使机枪的射速加快一倍，有时间的限制。

●散射器

可以使机枪的射击范围变大，有时间的限制。

●冷凝器

可以在一段时间内，将枪身的温度保持在－16℃，不会升高，使机枪可长时间保持射击状态何是怎么用手来拿呢?)。

●手雷

对付顽固的敌人(好人就叫顽强了)和空中飞行的敌人的有效武器，不会伤及自己。

●高爆手雷

手雷威力加倍，游戏后期可得到。

其他宝物与英文提示对于过关也很重要啊！

攻关过程中还会有一些诸如补充体力、补充人数的宝物，及时得到，可令你松驰紧张的心情。另外，随着故事的发展，需要上校找到一定数量的特殊宝物才可以过关，诸如装备箱之类的，千万不要认为它们是没用的哟。

游戏中，随时会有对攻关有帮助的话和提示，要认真阅读。

要想通关就要掌握各种技能！

●行动技能

走和跳不必多言。如方向键与 C 键同时按，就可以奔跑，这不但可以节省时间，逃避敌人围攻，在某些地方要借助奔跑来进行远距离跳跃。另外，下蹲行走和攀爬的技能也很重要。

●攻击的技能

手雷站着扔比较适于攻击远距和飞行的敌人。蹲下时按下键则贴地掷出，适于攻击近距和矮小的敌人。打关底时最好躲在最边上蹲着，先用机枪封住，再看准时机用

手雷炸对手，方可轻松一些。

在游戏后半段，某些外型很小的飞行物会向你射击，而且不易躲避，也不易射到它，如体力足够可用身体撞毁它。

那么，我们就开始行动吧！

这个游戏没有很明显的关的区别，而每进行一段会以图形的方式给出续关的密码，从头到尾共有九条，我们就将游戏分九个阶段来介绍吧！玩时千万不要忘记抄下续关密码呀！

第一阶段　初到异星

探险队穿过星空之门来到异星，大家对这里的一切都还不知道，虽然这里的沙漠同地球上一样。奥尼尔上校四处寻找杰克逊，却发现有几处洞穴可以进入。在一个洞内碰到了异星纳加达村的长老，上校答应他收集齐五个带着装备的箱子便去村里拜访。当找齐五个箱子后可进入纳加达村，村民认为地球人是神，非常尊敬。在村中与四位老者碰面后即可从东边的门出村。

第二阶段　初次交锋

出村后上校要找到队中的五个同伴。在前行的第三个洞中找到三名。从这个洞的东边穿出，来到一处地下墓穴。另外两名同伴即在这里。从地下墓穴回到村里，兰的手下艾内比斯正在这里横行，而且还带着许多爪牙。在一间屋内找到他，打败他后，却让他逃了，还留下话说下次定要你死。出屋后要找到村女莎拉，她十分感谢你，并说村中的小伙子斯卡拉会对你有帮助。通过一道门又回到墓穴中，找到斯卡拉，他带你走过一条暗道，来到两道门边，发现了高爆手雷，从左边的门可回到村中。

第三阶段　侨装的莎拉

兰要将莎拉抓去，而莎拉侨装成一名老者藏在某处。你要找到她，之后她会让你从东门出去，去找杰克逊和斯卡拉。

第四阶段　营救学者

在茫茫沙海中行走，头顶上有敌人的轰炸机不断投弹，四周有各种敌人向你进攻。有许多洞穴要在打坏洞口上方的金黄色机关后才能进门。在一个洞口处碰到斯卡拉，他说杰克逊被兰的人抓走了。进入洞中，发现这里是敌人的基地内，在破坏一个机关后救出了杰克逊。出洞后前行遇到两个洞口，进右边的洞口回到村里。

第五阶段　铲除内奸

原来，杰克逊是被内奸出卖的。上校要找到这六个叛徒，并将他们杀死。然后再从东边的门出去，到墓穴中找杰克逊。

第六阶段　营救莎拉

在墓中碰到杰克逊，他万分着急地告诉上校，莎莉被抓去了。这时他俩已经相爱了，杰克逊很伤心。墓穴中有几处石门，要按下某几处的机关才会打开。好在抓走莎拉的艾内比斯并未走远，上校再次将他击败后，救出了莎拉。为什么这里的人民面对残酷的统治却不进行反抗呢？上校决定去敌基地查清楚。

第七阶段　枪炮敌人造

来到敌基地，上校终于明白这里的原始人民不能对抗拥有现代化武器的兰的军队。他决定抢一些武器回去给村民们使用。从装木乃伊的棺材里找到八件敌人用的激光杖，杰克逊正在东门等着，去找他吧！

第八阶段　我们要反抗

从敌基地出来，沿路将武器交给八位村民。这时见到斯卡拉，他充满信心地说将会让兰毁灭。又进了一处洞穴，从另一个洞口出去后，找到了队友马里尼斯，大家的士气很高。前行进一洞中便来到了最初由星空之门出来的那个神殿中，在打坏两部控制台后出去。前行进一洞中遇到长老，他说兰的基地要飞走了。原来他的金字塔形的基地是个宇宙飞船。从长老旁的洞口进到神殿中，上校为阻止飞船起飞要破坏飞船内部的控制台。从一处门口进入，来到飞船的外部，要打坏六个安装在飞船外壁上的装满燃料的容器。破坏后从左边顶层的门进入会看到杰克逊，他说要彻底打倒兰，要破坏所有的机关，并要从底层传送至兰所在的舱内。

第九阶段　决战

终于快要到达兰的舱中了，先要打败他的另一个爪牙，然后来到四个同样的闪光的门处。进右上角的门便可来到兰所在的舱中。终于要进行决战了，若这时装备不够，可从右边进到另一舱中补充。兰是个疯狂且狠毒的家伙，他附在一个异星人的身体上对上校拼命进攻，只要蹲在最上层的台子边上，用手雷炸他即可让他恢复原形。这时，他会更疯狂，只要站在最底层，掌握他的行动规律，就可用手雷炸死他。

尾声

兰终于死了，异星平静了，地球也从危险中解脱出来。奥尼尔上校奉命秘密带来的为了防止异星对地球构成威胁的足以将整个行星毁灭的核弹，差点儿被兰用星空之门传送到地球去，而杰克逊已厌倦了地球文明所带来的这种人与人之间的可怕负作用，决定留在异星。奥尼尔上校和队友们带着万分侥幸的心情回地球去了。

异星文明在地球优秀考古学者的带领下会发展成什么样子呢？我们祝福他们！

开始行动吧！

日本著名漫、动、插画家

文/AKIRA

VOL.1

美树本晴彦

HARUHI KO MIKIMOTO

职业：漫画·插画家.动画角色设定·作画监督.

所属：自由作画

代表作：OVA《MEGAZONE 23》系列角色设定.监督

:《MACROSS》系列角色原案.作画监督

：个人漫画《MARIONETTE GENERATION》

：OVA《GUNDAM 0080》作画监督

每每提到美树本晴彦，首先想到的，总是《超时空要塞 MACROSS》(TV 版动画在国内播映时译为《太空堡垒》)。作为美树本的出道作品，同时又是日本漫画全盛时期的代表作，的确令人难忘。

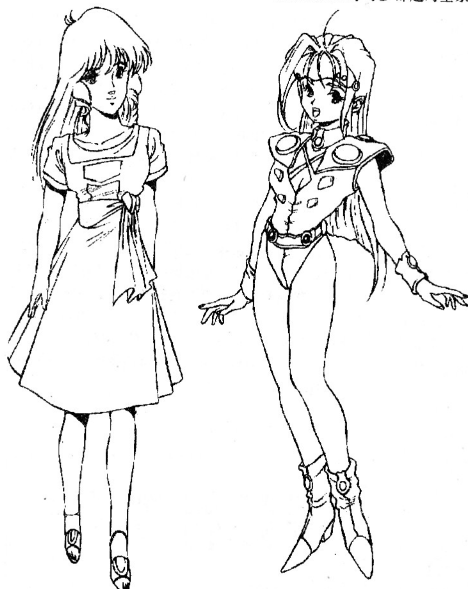
对于美树本个人而言，为了能在日本动画界树立起自己的独特风格，《MACROSS》应是他最为尽心的一部作品。经过美树本的手所创造出的明美等动画偶像，其魅力至今不衰。也可能是投入了过多的精力的缘故，导致后来搞的《OGURSS》及《MACROSS7》等多部超时空系列中，未有一部能超越原创剧场版《MACROSS》的。再由另一个角度来看，《MACROSS》系列，经过美树本十多年的酝酿，一旦离开他的笔端，多少是失去了些原有的风味(九五年的《PLUS》由摩砂雪担任监督)。可以这么说吧：美树本为《MACROSS》创造了富有魅力的众多人物角色，而《MACROSS》系列则为美树本以后在漫、动画界的发展，打下了稳扎的基础。

在八五至八九年的几年期间，美树本与平野俊弘等合作了《MEGAZONE 23》系列的 OVA (无限地带 23)，美树本担任了“时祭夏娃”的造型设定及该片的作画监督取得成功后，他的创作方向开始趋向于多元化。

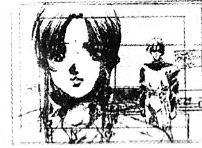
单纯为游戏用软件绘制的插图，与 WOLF TEAM(狼组)合作了两次，分别是《FZ WAR CHRONICLE AXIS》(FZ 战记)以及《AILE ROAD》。在游戏盒带的包装封面上就能看到了，是以粉彩为主的插图。

《MARIONETTE GENERATION》的译为“提线木偶”或“木偶世代”。好象是美树本第一部正规漫画作品。描写青年漫画家森野泉与女友平静的生活被突然闯入的一个偶人般的小女孩所打破，是部带有幻想色彩的生活漫画，逻辑的巧妙使这部作品不象普通的生活漫画给人以无聊的感觉。九二年在月刊《NEW TYRE》(新类型)上连载，后由角川书店 100% COMICS 出版了单行李（价格好贵啊！）

为小说绘制插图，是从月刊《DRAGON》开始的，后来也为朝日文库的小说《破岚万丈》等多部小说画了黑白插图，数目较多，难以统计



▼明美(MACROSS)与 MILEINE(MACROSS7),《MARCROSS》的女主角总是歌手身出场

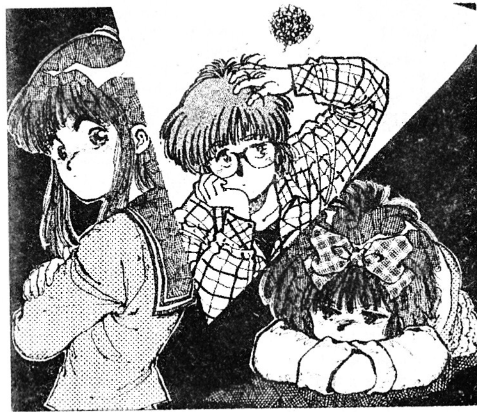


▶动画版《MACROSS II》的设定稿比其他动画设定稿显然要细致得多

▶能够体现美树本风格的插图

了。

特别要谈的，是美树本为《机动战士 GUNDAM》系列绘制的插图。当然美树本也担任《机动战士 GUNDAM 0080》——WAR IN THE POCKET(口袋中的战争)的造型设定与作画监督的工作。对《GUNDAM 0080》中的角色极为熟悉也是自然。画好有关《GUNDAM 0080》的插图也就显得很平常了，并无什么“特别”可言。不过美树本也接受过《GUNDAM 0080》之外的《GUNDAM》系列的插图，对于那些并不出自于自己手中的人物角色，他仍然能很快上手，并能将各个处于不同时代的角色的特征极为准确地刻画出来，这就可以说是难能可贵了，之所以称之为可贵，是因为《GUNDAM》的各个系列的人物造型都不同的人员来负责设定工作，《一年战争》时是安彦良和，《0080》是美树本，北爪宏幸担任《ZZ》的造型设定，而安彦良和设定的卡锣由北爪宏幸来画，则多少显出些诡异。既使同一个人笔下的人物，由于时间的变迁，想把握住原来的分寸，很多也显得心有余而力不足，就象安彦良和后期笔下的阿姆罗，无论怎么看都象是《F91》的薛比。回头再来看美树本画的一幅名为《空间重合》的插图，早先的阿姆罗，《Z》的卡锣，《0080》的库莉丝及《F91》的薛比与赛斯莉，仅从各自的眼神中，就能了解到他们各自不同的命运，而美树本对人物造型的掌握，也足以达到



了令人钦佩的地步。

五.各个领域中探索的美树本，最后将所积累的经验，仍旧运用回了动画制作上，接着前面的两部成名作之际，更是有许多作品缤纷出台，已有PC-E游戏版本的《AIM FOR THE TOP!》，OVA版《沙罗曼蛇》及《PANGEA SANGOKUSHI》(异形三国志）等，而美树本的全盛时期，也随之无限期地推沿了下去。

高田明美

AKEMI TAKADA

职业：插画家、动画角色设定及作画监督

所属：自由作画人

代表作：《福星小子》动画版角色设定、作画监督《橙路》动画版作画监督、插图

，《机动警察 PATLABOR》映画版角色设定、监督

《永远的美莱娜》作画、插图

超任上有个以日本小说家星川秦子的原作为兰本 RPG——永远的芙莱娜，不知大家是否注意过，《福星小子》、《相聚一刻》(一刻公寓)及《机动警察 PATLABOR》、《橙路》这些极为人气的漫画作品与它们的游戏都多少看过或玩过一些吧。以上作品的游戏及动画版所共同具有的特点，是有相当漂亮的人物角色，而且都是高田明美笔下的人物。

嗯？哼！有没有搞错啊，谁不知拉姆，音无响子都是日本漫画女杰高桥留美子笔下的人物，此外，泉野明及鲇川丸子分别是结城正美及松本泉这两位的漫画作品中的人物才对，连这些都不知道，竟然占着集中营的页码骗取搞费，实在是罪不可赦了……哇！大家慢着点来啊。以上的确都是高桥留美子。结成正美及松本泉各自漫画原作中的人物，但大家是否注意到了，在以上漫画的周边产品（海报、年历、彩贴纸等）及动画中，拉姆的眼睛变得又大又圆，头发也由原来的虹色换成了单一的绿，而音无响子与鲇川丸子与原作中的变化，想必也不需要去多说了吧。这一切一切的变化，都是因为经过了高田明美的"整形"才产生的。

▲高田明美笔下的角色都带有她强烈的个人风格

高田明美几乎是没有自创漫画作品的，她的僻好在于为已成形的作品绘制插图，并对原有的造型进行修饰以弥补原有的不足，所以她是真正名符其实的插画家。高田明美本人在日本插画、动画界到底有着怎样的地位呢，笔者手中一份资料的撰文中一句连用了"奉若天皇"、"大姐大"与"龙头级人物"这三组词来形容，虽然听上去有些肉麻，但仔细一想，似乎确实是那么一回事。作为插画家所备的实力加上许多原本知名度就很高的漫画作品再塑人物，使得高田明美的知名度不仅在日本高居不下，在台湾、香港等地，也是渐日水涨船高。八六年后，由《B—CLUB》为她个人出版了《世界树》及《爱迷宫》等几本画集，更是让高田明美的名声大作。

▲《机动警察》中穿上防护甲的巨大机器人，有人类的感觉

前面也提到过了，高田明美为诸多原本造型并不讨巧（?）的漫画人物再塑了形象，且先不去讨论原先造型的优劣，经过高田明美的修改之后，原先的人物都成了炙手可热的迷人偶像，这一点，确是事实。从诸多的插图中可以看到的，拉姆除了前面提到的变化之外，头上的那对鬼角，不是画得极小就是采用了鲜花或头饰之类的物件来遮掩，音无响子是越发地迷人了，经过这番改变之后，令人无法去将她与以往的身事联系到一块。高田明美是善于将水彩+粉彩+色铅笔这三种材料综合使用所产生的清雅风韵置于她的画上，同时也将一种浑然柔顺的美丽，极为自然地溶在每一张作品中。

除了插图以外，高田明美也参与了不少动画片的制作，剧场版《福星小子》、《橙路》、《机动警察 PATLABOR》、《魔法天使》与《永远的美莱娜》都是具有代表性的作品。而有高田明美参与的动画片都是极受欢迎的作品，这一点也是无可争议的现实。有人说：高田明美的作品，除了收集画作之外，还收藏了一个人年少梦、理想，以及数也数不尽的美好回忆（似乎是女孩子的口气）。这种说法，相信多数喜爱高田明美作品的朋友，也一定会赞同，若是对其仍一无所知的话，下次再见到与她有关的作品，可不要轻易放过哟！

▲泉 野明是高田明美笔下的代表级卡通人物之一

附　言

作者：

嗨！大家好啊！

"三栖人"栏目开办至今已将近一年了，对于栏目如何搞下去，笔者也有了不少设想，这儿先作一个预告。

首先是这篇《日本著名漫、动、插画家》，以不定期方式连载，连载号以英文字母排列为序，每次将向大家介绍一至二位日本从事专项事业、在各自的领域有所成就的人员。从漫画、游戏、动画各方面展开思路，尽可能多的为大家提供有关的信息。若有幸能连载至"Z"篇（也就是第二十六篇）的话，相信读者所能了解的也一定相当可观了。

在"软件"的栏目中，"三栖人"纠取题材是最为广泛的，从游戏到整个青少年流行文化（包括漫画、动画、模型）有极大的选择范围，为了不至于造成混乱，有必要对栏目进行一下"格式化"。目前的设想为每年的最后一期对国内外的青少年流行文化一综述总结，而新年号也将有特别的类形刊登。此外每季度开放一次"三栖人档案库"，为读者解答存在于青少年流行文化中出现的一些问题，该栏目即日起开始"挂号"，来信请寄"电子游戏软件"编辑部，信封上请注明"三栖人档案库"收。

内容特定的几期以外，也接受读者的投稿，内容不限（在漫画、游戏、动画等青少年流行文化范围内），字数在二至三千左右，最好能自行配制插图。若是有哪位自认有信心来主持那么一次"三栖人"的话，只要不是"言语道断"者，AKIRA一定拱手相让。

责任编辑：KING

火爆巨片终于在MD中隆重登场！

真实谎言

文/利 坚

机种 MD　　厂商 ACCLAIM
类型 ACT　　容量 16M

又一款好莱坞式的枪战游戏！

根据著名动作明星阿诺德·施瓦辛格主演的火爆巨片《真实谎言》改编而成的同名游戏，在MD及SFC上同时登场了（ACCLAIM好象一贯如此）。这款在电影公映后不久就搬上游戏舞台的作品，充分体现了当今游戏业的发达。

游戏中，你将操纵主角特工哈瑞·塔斯卡同由Aziz领导的极右翼恐怖组织"红色圣战"进行战斗。游戏共分九关，难度很高，是锻炼游戏者反应能力及耐力的典型作品。

▶游戏中有许多电影画面

寻找重要的道具可帮助你过关！

随着游戏的进行，除去六种武器以外还有许多重要的道具需要去寻找。其中有为哈瑞补充体力和生命的宝物，还有开启各种机关的道具。只有将散落在各处的重要道具找到，才可以STAGE CLEAR。

改编后的游戏剧情更加惊心动魄！

主角哈瑞为了消灭威胁世界和平的恐怖集团而战斗。为了威胁美国政府而购买了核武器的恐怖组织"红色圣战"正处于极端兴奋的状态，哈瑞，行动吧！

哈瑞，行动吧！

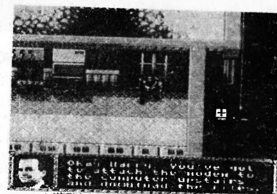
▶从游泳池潜入敌人别墅的哈瑞

第一关　舞会

特工哈瑞为了窃取"红色圣战"的机密情报，潜入山顶上的一座豪华建筑。

别墅中，有参加舞会的客人，也有"红色圣战"的成员，注意一定不要误伤客人。当找到门钥匙进入放置计算机的房间，将计算机中的机密情报取到手，便可从大门溜之大吉。

从别墅中逃走的哈瑞，顺着山坡拼命向下跑，同伴会开车山脚下等候。这时，树林中会有敌人向你射击，还会有人开着雪地摩托冲过来，尽量不要恋战。


▲游戏过程中，随时会有同伙提醒你该怎样去做

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

◀顾客被吓得浑身发抖

第二关　商场

被"红色圣战"发现、跟踪的哈瑞，为了脱身而跑进了豪华商场。商场内有许多购物的顾客不能射杀，还要小心敌掷来的手榴弹，当跑至顶层的厕所中，应先将三道厕门被坏，并将随后出现的头目干掉即可过关。

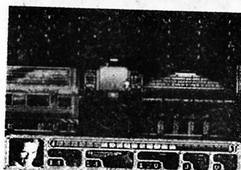
叫板者，到厕所等着！

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

第三关　公园

刺杀哈瑞未遂的Aziz骑着摩托拼命逃跑，哈瑞骑马追至公园。公园内"红色圣战"的杀手很多，还有手持六筒机枪的大汉。一定要找到开铁门的钥匙才能过关。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

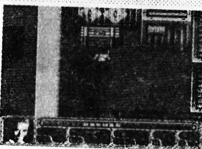

◀要利用火车穿过的间隙前进

第四关　火车站仓库

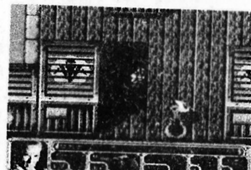
哈瑞虽从商场中逃脱，但终究还是被"红色圣战"的人抓到了他们的基地。为了从这个乱七八糟的火车站仓库脱走，一定要找到一根翘棍，将一处搬道闸搬动。之后，才能找到通路离开。要注意敌人的数量开始增多，而被飞驰的火车撞到的话，后果就不言而明了。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

第五关　码头


◀一共要破坏12只武器箱

哈瑞逃至码头，发现"红色圣战"的大批军火都停放在这里，一定要将它们毁掉。这关需要炸毁十二只装满军火的大木箱，要小心使用火箭炮的敌人。


连海鸥也不愿在这事非之地久留▲

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

第六关　紫禁城

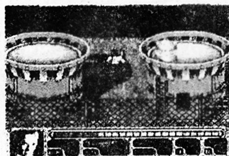
◀重要的道具常常不易找到

这是游戏中独有的情节。“红色圣战”将一枚核弹藏在了紫禁城中，哈瑞要将三把关闭核弹引爆装置的钥匙找到，并把它关闭。紫禁城中错综复杂，敌人很多也很隐蔽要小心。这一关将会得到的火焰喷射器及地雷使用。

朝魔鬼大帝跪安吧！

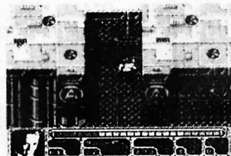
* *

第七关　化工厂



▲化工厂一旦发生爆炸污染会很严重

“红色圣战”真可谓无恶不作，他们将一座大型的化工厂占领后，扬言要炸毁它。哈瑞一定要在他们得手之前消灭他们。首先要开启工厂内部的自动门要找到的 αβγ 三张通行卡，在射杀敌人的同时，要注意工厂内部的机器臂的冲压。进入核心部分后，将传送带上的敌人尽数修理后即可过关。

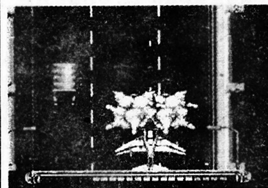


▲被铁闸压一下，会象《魂斗罗》一样死去的

我要力抗千斤闸！

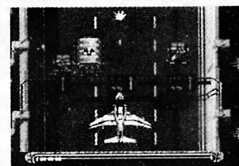
* *

第八关　大桥



▲AV－8不但可用机炮，还能用火箭攻击

“红色圣战”的人想要将核武器运走，哈瑞要驾驶美国海军的 AV－8 攻击机将其消灭。大桥上有许多敌人的攻击车辆，在消灭它们的同时，注意不要放过三辆带有核标志的卡车。



▲要炸毁三辆有标志的卡车

* *

第九关　摩天大楼

▲“……3、2、1，发射！”

狗急跳墙的“红色圣战”组织劫持了哈瑞的女儿，并占领了一座摩天大楼的顶层。为了救出女儿并消灭恐怖组织，哈瑞要从底层一直打到顶层，这关中的敌人疯狂已极，当哈瑞攻至顶层后，匪首 Aziz 却将哈瑞的女儿 Marry 逼至塔吊上，愤怒的哈瑞再次驾驶 AV－8，救出了 Marry，并将已近乎疯狂的 Aziz 挂在导弹上发射了出去。轰——，随着一声爆炸，“红色圣战”组织覆灭了，我们的主人公——好莱坞英雄哈瑞终于成功了。

秘技天地　秘技●偏方

编者按：秘技天地自开办以来，深蒙广大读者积极参与。来信投稿多如牛毛，但绝大多数投稿者均不得要领，不是投古旧之秘技，就是雷同甚多，徒然浪费邮票。今授一秘技，可令诸位均有机会金榜题名。凡秘技一种为厂家公布之指令输入型，而编辑部内此种资料均很齐全，故玩友若投此类稿件不易刊登。而另一种技巧型秘技，一般厂家不予公布，需在游戏中不断摸索而得。如某难关怎样巧妙通过，某隐藏之物怎样找到，某游戏之全部密码等等。如玩友均以自己的实力摸索游戏中的技巧法门，则登用的机会会增大好几倍哟。

责编：风马

秘　技

《海豚历险记Ⅱ》　MD FP＝6

选关法：在游戏中，让 ECCO 左右转身，当它的脸正面朝外时暂停，顺序输入 ABCBCACAB，即可进入任意选关的模式之中。

《豪血寺一族》　MD FP＝5

最初即可选用阿种：将光标停在“剧情模式”的选项上，同时按上、B、START 三键，就会有 SEGA 的标识出现。然后，选择“剧情模式”以外的模式开始游戏，就可以选用阿种了。

《光之继承者》　MD FP＝4

音乐测试：在 DATA LOAD 画面中，同时按 A、C 两键，即可进入音乐测试的模式中。

《魂斗罗》　MD FP＝7

选 70 条命令：在标题画面中，用 2P 手柄顺序输入左右 CBA 左右 CBA 左右 CBA，成功的话会有声响出现，如此即有 70 条命了。

选关法：在标题画面中，用 2P 手柄顺序输入左右 ABC 左右 ABC 左右 ABC，然后，在开始游戏并选择好人物之后，就可以进行选关了。

加满武器装备法：在游戏中暂停，用 1P 手柄顺序输入上上下下 A 上上下下 B 上上下下 C，就会使武器装备加满。

《超级街霸Ⅱ》　MD FP＝5

在团体战斗中选用同人物：首先选择 GROUP，在战斗模式选择时，顺序输入 ABABABBA，成功的话会有音效。这样，即可在团体战中最多选 8 名人物，并且可以选用同一人物。

《狮王》　MD FP＝7

无敌及选关法：在 OPTION 画面中，让光标停在适当的位置上，顺序输入右 AAB、START，就会进入无敌模式及选关的设定中。

《真人快打Ⅱ》　MD FP＝5

三名隐藏人物：在游戏中只要满足某些条件就会有三名隐藏人物出现。

NOOB SAIBOT

在双人对战时，任何一方连续胜 25 局他就会出现，他全身呈黑色，使用 SCOPION 系的攻击。

SMOKE

在 SHANG 的场地中使用上勾拳，当画面出现一个人脸的瞬间打出来，并按下键，这名灰色的忍者就会出现。

JADE

在单人游戏时，用特定的人物与一名对手作战之时，在一回合内都用下脚去倒对手(不能用拳)，并且从游戏开始后的十名对手都用低踢打倒对方，他就会出现。

测试模式：进入 OPTION 中，将光标停在“DONE!”上，顺序输入左下左右下右左左右右，就会出现 TEST MODES 选项。其中有无损害模式、一击致命模式及究极神拳模式，而且，还可以设定无限连续模式。

《魔强统一战》　MD FP＝4

排除故障模式：在菜单画面中，将光标停在 OPTION 上，同时按 A、C、START 三键。这样，OPTION 中就会多出一个“デバッグ”的选项，将其设定成“デバッグあり”，就可以随意控制体力了。方法是在游戏中暂停，配合方向键按 Y 键，体力会为 0，按 Z 键体力会加满。方向键左对应 1P，上对应 2P，下对应 3P，右对应 4P。并且，可以进行观战。

直接看完美结局：在厂商画面中，按住 B 键按 START 键，就可以直接看到最高难度且不续通关的完美结局。

让击战：当通过一次“勝拔き戰”后，就可以选择“ハンデ”战来进行战斗。

观看连续技：在制作人员表刚出现时，可以暂停不看，这时画面中就会有连续技的表演。

《实况足球》　SFC　FP＝5

全明星队：在标题画面中，用 2P 手柄顺序输入 BBXXAYAY 右左 X，若听到解说员的人语，则成功了。这样，就可以在一般比赛中选择全明星队比赛。

最佳状态：在标题画面中，用 2P 手柄顺序输入上上下下左右左右 BA，听到人语则成功。这样，在一般比赛中，队员的状态均为最佳。

《魔法森林》　MD FP＝7

无限续关法：游戏中，若得不到续关小人是没有续关机会的。但如果在第1-1关中得到不超过100000分而进入第二小关的话，就可以获得无限续关的机会。因为，游戏中得到100000分就会获得奖命，而第二小关中可得到一个续关小人。在得到续关小人后，将时间耗光而从这关的开头重新玩。这样，虽然损失一条生命，但积分又回到原来的状态，只要再次得到10000分，又会得到奖命。如此，便会无限次得到续关小人，获取无限续关机会。

偏 方：

《水浒传》 FC FP=4

快速提高共鸣度法：玩家每到一个没人占领的州郡，先搜集500粮食，分两次赏赐给民众。可将共鸣度提高到40以上。

登用头领法：当你所选的头领人气度在100以上，即可选择忠义勇之间比例相近的头领登用（外交命令第2条），登用前记录一次，需要3000左右金，成功后可将其头领和部下一齐为你所用。

合肥 胡滨

《封神榜》FC FP=6

寻找姜子牙法：从芙冰村坐船沿小河到潘溪，一请姜太公，不遂。回去找文王，再请姜太公，姜太公就会出山。

使用定风珠法：在九鼎山得到定风珠后，到青龙关前有一箭头处，使用它可获功效。但切不可站在关前使用。

上海 徐贤

《冒险岛Ⅲ》 FC FP=6

得宝物妙法：在岩浆地带，选用黑桃龙出场。当走至下面有岩浆的平台上时，跳下去，向平台打几下多会出现隐藏门。进入此门，可得到许多宝物。另外，选SKIP可越过一小关，走另一条路线。

河南周口 石杰

《圣火徽章外传》 FC FP=4

寻找隐藏秘宝：在第三关，雅木和茜莉佳公主各自战胜关底的BOSS后，公主会进入一间神殿。在第二层上有一个看守水闸的宫女，与她谈话后，水闸打开，宫女消失，在她消失的地方就会出现一条暗道。进入后会有大主教加入队伍，继续前行会发现原本宫殿地下右侧藏着的宝箱，内有"魔道戒指"。在第四关，雅木前进路线右侧有一山洞，进入后一直打到底，取得"封魔盾"后，走到画面的右下角，会发现右侧墙角有一隐藏通道。进入后会发现有"圣弓"、"圣盾"或"银盾"。（盾只可选其一）

广州 黄诗硕

《龙珠Z外传》 FC FP=4

换牌法：如果在行进中，手中有七张一星的牌，电脑将会把七张牌的星数、攻击方式、牌角标志依次变换，供你选择。

辽宁朝阳 刘宏涛

（刘宏涛朋友，你很聪明，拿出勇气来与周围的人交往吧！我们大家都是你的朋友！）

《吞食天地》 FC FP=4

迅速增加经验值法：当收上庞统、马良、马谡和孔明后，要兵进西川时，在西川的第一座寨子（守寨了的将领为刘璝张任）右下方的一小片区域中隐藏着许多可怕的兵士、盗贼、山贼。它们带兵皆为四、五万之多，但武力、知力、敏捷度、攻击力、防御力都很弱。打倒他们可增长经验数万至十几万之多，而且钱也极多。在此只需打上数仗，就可以轻松加到五十一级。要升到第五十二级需8000000的经验值，此时可去袁绍的城——冀州（キシュウじょう）。此城外有一个小房子，可以在此升高一级。有了五十二级的水平，以后的战斗将轻而易举，如西川、东吴等地，不费吹灰之力就可过关。注意：此时应将兵粮带足。

乌鲁木齐 王福疆

《大航海时代》 FC FP=10

用最少的金钱缔结为同盟港：当主角船队驶入非同盟港后，只要在交易所中投资，每次投一元钱，连续180次之后，即可与该港缔结同盟。

合肥 胡滨

《饿狼传说2》 MD FP=4

无限制使用超必杀技：在出现"TAKARA"字样时，快速输入↓←↓←↙→Y，成功的话会出现人物叫声。在OPTIONS中的"TEST"项目中会出现"DIPSW"一栏，把该栏等6个数字改成1。这样，在游戏中则可无限制使用超必杀技了。

广州 FD^{2}WH

《饿狼传说》 MD FP=4

无限时间制：进入OPTIONS，选TIME LIMIT项，把时间减至最低，再按住C键不放按左，时间就会减至00即∞。

广州 FD^{2}WH

《SONIC》 MD FP=4

慢镜与逐格移动：在标题画面中，顺序按CC↑↓↓↓←→，START。游戏中暂停，按A会回到示范画面，按B会变成慢动作，按C会变成逐格移动。

广州 FD^{2}WH

《麻雀恶魔塔》 MD FP=7

十六张玩法之选关密码：

第二关 GZEFESLDB
第三关 GZHBTRIDF
第四关 DNIWRYVDJ

第五关 HAJAWIYFZ
第六关 HAXJTBPGD
第七关 KNJFAVOLT
第八关 KLIWBHJGL
第九关 KLZIWFSJB
第十关 DNNEORKJF
第十一关 KLNDXXMJJ
第十二关 HALEVAGEP
第十三关 DNRMLJXET

北京 林如海

《幽·游·白书——魔强统一战》 MD FP=4

桑原的挑衅：当桑原做出挑衅的动作时，如果对手碰到他的身体，就会立刻晕倒。

户愚吕（兄）的阴狠招式：当户愚吕（兄）将敌人击晕后，背对敌人使用超必杀技，将敌人从身后带到身前，此时会出现数个"MAX"字样，而敌人此时早已归天。（注：此方法可令敌人失去100%的体力）

北京 周兵

《'94 J联盟足球》 SFC FP=7

超合拍球队：在选择阵型时，选择"自由排阵"的指令排阵。先自定一个中心人物，把任意一个队员用光标指出并移至中心人物旁一格，再指出，并快速地按朝中心人物的方向及A钮，若配合好的话，二人的号码会重叠，后者号码代替中心人物的号码。重复以上步骤，除了守门员，可令十人完全重叠。开始游戏后，全队便会排山倒海般地进攻，并且有无以伦比的合作性。

音乐测试：在标题画面中，当背景音乐响时，按SELECT键，画面即转变成音乐测试模式。

广州 FD^{2}WH

《龙珠Z——超武斗传》 SFC FP=5

训练模式：在标题画面中，当悟空和短笛对打活动的时候，同时按L、R、SELECT、START四键，便会回到开始画面。这时在选择画面中的OPTION项，会多了一条日文指令"スーパー"（超级）。选用任何模式战斗，就会变成训练模式。在这里，双方能源不会减少。

广州 FD^{2}WH

《饿狼传说2》 SFC FP=5

选用四大天王：开机后，当"TAKARA MONO"字样出现音响时，顺序输入BAXY↑←↓→LR、SELECT，听到OK一声便成功了。这样，便可使用四大天王，而且他们的超必杀技的使用不受限制。

广州 FD^{2}WH

《幽·游·白书——暗黑武术会篇》 GB FP=5

选用妖狐：在故事模式中选用藏马，在"くらまVS OOO"的对战对手画面时输入指令：按住B键不放，下下上上右左，放开B键，按SELECT键，若成功会有"B"一声。可用妖狐和藏马作战，对手是户愚吕（弟）和120%的户愚吕（弟）。

广州 FD^{2}WH

《Sailormoon R》 GB FP=7

选关密码：第二关 2745 0305
第三关 4743 1626
第四关 6023 2704
第五关 8029 2855

广州 黄诗硕

《SLAM DUNK2》 GB FP=7

选关密码：第二关 HANAM
第三关 TAKEN
第四关 KAEDE
第五关 RYOTA
第六关 HISAS

广州 黄诗硕

《街霸二代——降龙版》 ARC FP=3

调币法：在游戏结束时，出现9～0数字倒数时，同时按轻拳、中脚，即可调出两个币。

广州 FD^{2}WH

《雷鸟Ⅳ》 MD FP=4

得到隐藏秘宝：在第六关海底，有一座最高的海底火山，要出到水面后才能通过。只要在山脚下撞毁（不要可惜！），重新战机出来后，借助虚影钻进山脚下的一个圆洞，可打出所有装备及子机，还可得到两架以上的飞机。注意：用此秘技至少需要有两架飞机。

广西南宁 文广

《梦幻模拟战》 MD FP=4

得到强化魔法的戒指：在第12章中抢夺暗黑之杖，但一般都会来不及拿到手就被伊克菲尔德趁乱夺走。如果在第12章前将利斯塔锻炼到海骑统帅（サーペンマスター），这样就可以用他的远距离弓兵来对付伊克菲尔德。在第12章将利斯塔设置在图在右下的楼梯一带，等伊克菲尔德出现就用弓箭将他射死，这样就可慢慢地去拿魔杖，取到魔杖也就得到了一枚强化魔法的戒指，并且，不会影响以后剧情的发展。

昆明 田名杰

闯关族的家

主持人:无类

△近闻将扩大 PC GAME 版面，确实是 PC 游戏迷的福音。可是《电软》"掷"千万 FC 族人于不顾，着眼于几千、几万、十几万的 MD、SFC、PC 迷，就有些顾小不顾大了。

——旅强

△据说北京现在又有专门介绍电脑游戏的《大众软件》杂志问世。如果贵刊仍喋喋不休地介绍 PC 游戏，简直是在浪费地球资源，不如多登一些 MD、SFC 的攻略，这样必会受到几千万电玩迷的支持。

宁波 王盛华

（按：公也有理婆也有理，小编们是风匣里的老鼠，两头受气。）

△在初三升学考试的前一个月，我的老毛病哮喘又发作了，住进了新华医院。在住院期间，我一边抓紧时间复习，另一方面当夜深人静时我便会捧《GAME 集中营》如醉如痴地阅读着杂志中那些幽默的语句，常使我忘记了病痛。不久我便和其它同学一样参加了初三升学考试，以 456.5 的总分被立信会计学校录取了。可以说我这次的成功应该有一半归功于贵杂志。 上海 黄嘉俊

△我是你们杂志的老读者了，每期必看。但有一次因晚去一步，没有买到典藏本。因近日老师刚教我们写信，故现才写信来求购一本。（注：最好是新的，如有，请速寄于我）。

上海 周舜

（按：实在抱歉，肉虽不香无耐狼多。二次再版亦被吞嚼筋头骨屑不剩。感谢厚爱，且等 95 年五花三层肥肉）。

△不守信用的编辑们：第 8 期到现在还没寄来，如不见答复，你们可要失去一位忠实的读者了。

北京 李友

（按：奉上级指示，本刊 8、9 两期停刊整顿。读者众多不能一一通知，抱歉。10 月复刊丑媳妇再见公婆，望读者一如既望热爱自己的刊物，自己的家。凡在我刊邮购 8、9 两期者，两期费用向下顺延或退还，请读者斟酌。）

△国庆节刚过，叫人心惊胆战的消息劈头而来：发行费用暴涨，一个筋头虽不到十万八千里，却也翻了九个翻儿，打了八个滚儿。当头一棒，大小编辑们目瞪口呆，头腾热气，周身冰凉。水涨船高，刊物提价，羊毛出在羊身上，于心不忍；维持现状，以不变应万变，死路一条。殚心竭虑苦思良久，众口一词："搬家！"龙哥啼笑皆非无可奈何道："反正不是咱一家。搬家公司买卖兴隆，真是有人欣喜有人愁啊"。

△我读了二手货市场后，非常想买一些二手游戏卡，但是害怕把钱寄去后，对方不把游戏卡寄来。请给我想个好办法。 张玉德

（按：本刊二手货专栏免费为玩友们提供交流信息，不介入双方经济活动，也确实无力参与请谅解。若提供好办法，窃以为先弄清对方的"忠诚"度，然后为之。）

△贵刊封面少了《GAME 集中营》字样，却见《GAME 风景线》为何？又见主编名字换了，是否原主编真的"金盆洗手，退出江湖"？急切盼望回答。 南京 赵琨

（按："集中营"天地狭小，"风景线"无限风光，岂不妙哉？"铁打衙门流水官"主编宝座轮流坐，亦在常理之中。）

C:1、MD 是否有磁碟机？有没有一种双用磁碟机，适合 MD 和 SFC?2、我想买一台 16BIT 的游戏机，是 MD 好还是 SFC 好？3、我在广告上看到有 MD－SFC 制转器，请问有什么用处？

南京 张旋

A: 1、MD 有自己的专用磁碟机，如飞鹰，拦截者等；香港产的仔宝霸王是一款 MD 和 SFC 双用的磁碟机。2、取绝于您的经济实力，目前有约 3000 元左右，建议购买 SFC＋磁碟机，一次投资后今后玩游戏就用不发愁了；若只有 1000 元左右，购买 MD 是明智的选择，而单购 SFC 几乎毫无意义，因为国内在卡带的数量和价格

上 MD 占有绝对优势，而 SFC 的节目主要以磁碟形式出现，它的节目卡带量少且价高。3、它应该就是 MD 或 SFC 的专用或通用制转，至于目前流传的"MD 变 SFC 的转换器"的谣言恐怕就是由它引出的，再重申一次，没有能让MD 游戏在 SFC 上玩或是让 SFC 游戏在MD 上玩的"转换器"！

C:我是一名玩友，前不久家中新购置了一台 486，带多媒体 CD－ROM 的电脑，但不知此机能运行哪些游戏节目？能不能运行超任和世嘉出的游戏？山东 刘岩

A: 您的 486 多媒体电脑功能虽强，但和超任、世嘉这样的家用游戏机还是无法兼容，自然也无法玩它们的游戏；不过，PC－GAME 可是电脑的专有，本刊每期的 PC 游戏室中介绍的电脑磁碟和电脑光盘游戏都是您的选择。

C: 本人有一台美版 GAME GEAR 世嘉手掌机，可是与之相配的电视接收器的制式为 NTSC 制，所以无法收看，苦恼啊！请问有无办法使之可以收视？上海 LT · MAN

A: 换上一个 PAL 制的电视接收器就能解决您的苦恼，凡是有卖 GG 的游戏专营店一般都有售，价格在 900 元左右，原先的 NTSC 接收器可别扔掉，它可以用来使 GG 当作 NTSC 制式的游戏机的彩色显示器用（这就是传说中用 GG 来"玩"其它游戏机的游戏的方法），有机会去国外旅游时也可能让它派上用场。

Q: 1、超任博士六代磁碟机能否适用于美版超任上？能否兼容目前市场上的日版游戏？2、16M 磁碟机是否能玩 16M 容量以上的磁碟？3、磁碟机的扩充芯片有何作用？上海 丁莉（女）

A: 1、该碟机可以用在日版或美版超任主机上，兼容性差不多，对于碟机来说，它所关心的不再是游戏美日版的问题，而是磁碟游戏的版本。例如说它是博士版还是霸王版，同版的磁碟机和磁碟游戏兼容性最好，目前市面上博士碟机和博士版磁碟占绝对优势。2、不能，它只能玩 16M 以下游戏。3、举例来说，16M 的碟机加上 16M 的扩充芯片就变成了 32M 碟机，能玩 32M 的大容量的游戏。

C:杂志中常提到的"CG"到底是什么意思？福建 李明

A: "CG"：就是指 COMPUTER GRAPHICS，也就是电脑绘图，利用 CG 技术可以轻易实现以往手工绘图所难以表现的物体细节，光线投影，多重层次等效果，以表现出极富立体感和真实感的画面，现在不仅次世代主机大量使用 CG 技术，16 位机使用该技术也能获得非凡的效果，将来 CG 技术将成为游戏画面制作的主流。如果你还不是很明白的话，就去看一看 SFC 的《超级大金钢》和《杀手学堂》吧。

C:1、什么是"次世代游戏机"?2、能玩 CD 游戏的游戏机都能听普通的音乐 CD 盘吗？云南 杨海鸿

A: 1、游戏机的发展经历了 8 位（任天堂），16 位（超任、世嘉），32 位及 64 位几个阶段，其中 32 位以上游戏机是松下 3DO 率先发起的，它先进的机能给游戏业带来了极大的震憾，也是促使原先单纯用来玩游戏的游戏机向多媒体发展的一座里程碑，故人们称采用 32bit 以上微处理器做 CPU 的游戏机为次世代游戏机，从这个观点来划分，连功能极强的采用双 16 位 CPU 的准 32 位游戏机"NEO · GEO"都不能算是次世代游戏机。2、确实目前市面上所有能玩 CD 游戏的游戏机都有能放普通 CD 唱片的机能。

Q: 1、PAL－D 制式的日本原装世嘉 3 合 1 光盘游戏机能否与 NTSC 制式的 32X 提升器连用？2、GAME GEAR 与 PC－E 的 GT 是否能不用电池而与家用调节变压器接用？3、PC－E DUO 是几位机？武汉 张伟

A:1、不能，由于两者场频不一致（50HZ 与 60HZ）导致无法工作。2、一般不行，它们都必须用专用的变压器，普通的变压器输出电压、功率和插头外形都很难满足其要求。3、是 PC－E 的 8 位光盘机。

Q: VCD 影碟机可否能玩 CD 游戏？若能，还需要什么配套设备？上海 赵商

A:VCD 影碟机除了能看 VCD 影碟之外，还能放多种规格的 CD 唱片，不过它不是为玩游戏而设计的，所以无法玩 CD 游戏，但反过来现在许多次世代多媒体游戏机如 3DO、土星加上专用的外设（VCD 解码器）就能重放 VCD 影碟了。

Q:我在玩《时空之旅》时，先在游戏中正常 SAVE，然后关机调出菜单使用"WRITE BRAM"时，碟机提示我放入碟片，可无论放入《时空之旅》A、B、C、D 任一张碟片，机器都说我碟片错误，请问这是为什么？该如何正确记忆进度？上海 金卫华

A: 由于《时空之旅》是 32M 的游戏，而每张盘按正常格式化容量为 8M，故《时空之旅》正好需 4 张磁碟，且 4 张磁碟都已没有富裕的容量去存储游戏进度了，所以使用"WRITE BRAM"提示放入碟片时应放入一张已格式化好的空白盘记录进度。如果还是不行，可能是磁碟的写保护没有取消（应拨动磁碟正面左下角的小钮遮避住通光孔），今后要取进度则放入该碟选"LOAD BRAM"之后再进入游戏。

Q: 1、MD2 性能是否比 MD 优越？有何优越处？2、多制式国际路线的彩电能不适用 N 制主机的制式？不用 AV 线可否输入图象？贵州 郭国庆

A:1、MD2 是 MD 的改进型，其芯片集成度大幅提高，故质量稳定性提高，耗电也更小，随机附的是新型的六键手柄，省去玩家以后再购的麻烦，不过有些地方也做了不少简化，如省去了射频输出，需要的玩家要另购 RF 接续器，立体声耳机输出也取消了，虽说多功能 AV 输出新增了立体声 AV 输出功能，但这种 AV 线国内难以购到，此外，游戏卡自锁装置也省去了，留下带电拨插卡烧机的隐患。至于兼容性 MD2 和 MD 无甚差别。2、只要 N 制主机有射频输出且电视具备 NTSC 制式接收功能就没问题。

大墙画廊

第七期

▲龙珠Z 济南 袁泉

▲侍魂众人贺新春 湛江 章海滨

▲狮王 上海 奚峰

▲真·侍魂 湖北 陈凯

SD圆卓骑士

SFC

类型RPG 厂商YUTAKA 容量8M

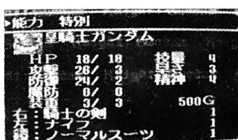
这已经不是一个很新的GAME，但它的狂热者至今也未见减少，因为其主角是大家都熟悉和喜爱的高达，还是SD版哦。

日本人总喜欢将很多机械的东西人性化，在本作中也不例外。那些本是被驾驶员操纵的机械人被冠以各种身份及个性，也能拿起各种各样的装备。

主角是继承皇骑士高达血统的年轻人(?)，这似乎已经决定了他生来便肩负打败邪恶力量的伟大使命，在他的冒险之旅中会有许多同伴登场，比如百式、NT－1、F－91等，当然名字都不一样。而节目有一个特殊的系统，即队伍的等级是靠得到新的同伴来提升的，比如一开始主角一个人时队伍是LV1，得到一名兵士同时就升为LV2。对白和情节也十分生动，要是觉得没有轻松的RPG可玩就找出来试试看吧。

▲战斗画面是这样的

▲似乎发生了什么事件



▲能力表是这样的

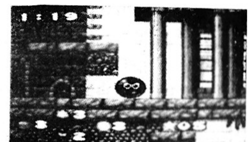
▲也有些人是不那么容易成为伙伴的

变化球

SFC

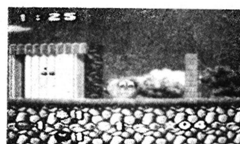
类型ETC 厂商NINTENDO 容量8M

美版游戏中一直有这样的一个类型：说它是ACT，操作方式极为简单；说它是PUZ吧，又需要去做一些技术性的操作。本款GAME即是这样一个代表性的作品，主角——不该说主角了——你要操纵的是一个球形的精灵，它必须在每个版面取得所须的齿轮等零件，而这些地方是很复杂的，需要不断变换型态才可以通过。红色时可以在地板上弹跳；蓝色则可以从有障碍的地方流动进去；黑色能撞开一些阻碍物；最后一种是云团，可以向上方飞去。各种变身都有次数限制，若超过规定次数或时间就会GAME OVER，不过也有些地方可以帮助你变形，比如以云团状态通过冰块时会因冷却而变成蓝色水滴，再进入暖气片又会加热成气体云……版面非常多，用你的智慧去通过这些关卡吧！

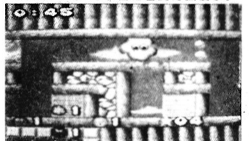


▲黑色是铁球，好象性格也变得强硬了。

▲场地选择，每个地区都有很多任务



▲红球时按方向键上就会跳起



▲云团状态就没有阻挡会一直向上飘去

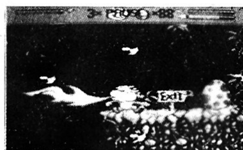
音速喷火龙

MD

厂商未明 类型 ACT 容量 8M

喜欢狂奔的小恐龙 REX 聪明、勇敢,还会喷火呢。一天,不知什么东西惹恼了这个小家伙。于是,小恐龙 REX 怀着满腔的愤怒去找那个讨厌的家伙算账。

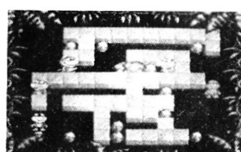
游戏中,小恐龙REX可以步行也可以踩着滑板狂奔,是不是有点象《冒险岛》加《索尼克》。而各种技术的运用要比《索尼克》重要得多。因为,只是一路狂奔的话就会错过吃宝物,而不能提高战斗能力来打败敌人的。



▲FIRE!

▲要小心刺猬等动物的攻击。

▲一定要将烧成灰的东西踢碎。



▲过关后,还会有智力游戏的奖励版。

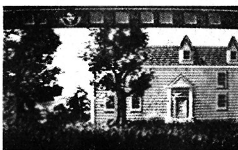
魔界大法师

MD

厂商 ACCLAIM 类型 ACT 容量 16M

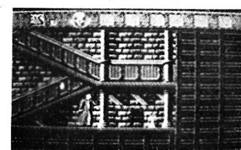
一款能体现中国 X 行业高度发展的游戏,这是由日本 ACCLAIM 公司制作,并于 5 月 26 日在日本上市发行。而此游戏的 MD 版卡带及 SFC 版磁碟早在三、四月份就已经在大陆上市了,你说我们国家的 X 业厉害不厉害。

游戏内容无非就是除魔之类,以前接触的 ACCLAIM 的游戏似乎以美国公司制作为多,特点是画面好看,操纵感太差。这次由日本公司制作,不但背景好看,操纵感也不错呢?



▲是不是有点油画的味道

▲开始时魔法较少。



▲要注意拿角落里的宝物

美国英雄联盟

SFC

类型 ACT 厂商 ACCLAIM 容量 24M

人类社会进入二十世纪以来,科学技术不断飞跃。物质生活日益繁荣。但生活越富足,越有一些不法之徒不甘于这样安定快乐的生活,从而开始寻求新的刺激……他们的目标已不仅仅是用非法手段获取权力和大把大把的金钱,而是追求那种犯下匪夷所思罪行时的快感!这些人通常神通广大,连警察也不是他们的对手。

DAILY PLANET

DARKSFID DECLARES WAR ON EARTH

▲报章上登载骇人听闻的事件

因此在都市中,一些拥有超能力并有着强烈正义感责任感的人挺身而出,和这些视犯罪为儿戏的家伙对抗!

从三十年代开始,蝙蝠侠、超人、绿箭、闪电、神奇女郎……纷纷在漫画、卡通、电视、电影中登场,这些英雄们守护着各自的城市,当他们走到一起,便产生了美国超级英雄联盟。

本节目就是一个以这些 SUPER HERO 为主角的对战游戏。你所操纵的主角要将其他的人打败证明自己是最强的英雄,然后与邪恶的敌人 BOSS 对决,出招也并不难,去试一试做超级英雄的滋味吧!

▲在对战模式有 9 位超强者可选择

▲英雄们各有自己的独特必杀技

魔法小剑侠

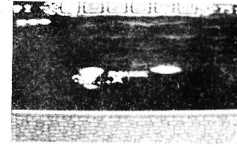
SFC

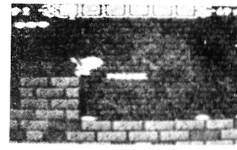
类型 ACT 厂商 PACK IN VIDEO 容量 16M

PACK IN VIDEO 又一款充满浓厚童话剧气氛的 Q 版 ACT 节目登场啦!全名叫:MAGICAL POP'N",是一个非常轻松有趣的节目。

故事发生的时代不必去细究,总之当时既没有电灯也没有手枪和飞机,代替这些用来照明、战斗的是一种叫做"魔法"的东西,玩家你所操作的主角波普,也是以魔法作为主要攻击方式来作战的。当然对小卒子一级的敌人还是用剑去斩来得痛快,而且魔法毕竟有使用次数的限制,不过情节发展之后魔法就相当重要,尤其是与首脑对决的时候。

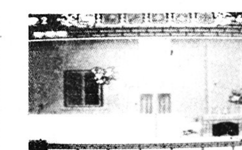
本节目是一个非常可爱的游戏,尤其当主角攻击时的"嗨!呀!"叫喊声会使许多女孩子及有童心的玩家喜爱不已。



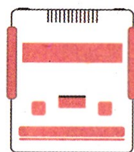


▲波普的动作十分生动

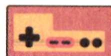
▲有如卡通片般的画面



▲各种强力的必杀技,像"龙珠"里的某些气功



THE HISTORY OF FAMICOM



红白机历史回顾

Nintendo

红白机历史回顾

THE HISTORY OF FAMICOM

任天堂经典主机Family Computer 在欧美又称Nintendo Entertainment System（可译作任天堂娱乐平台即NES）。FC 主机在游戏业界造成的巨大冲击众所周知，这款主机在当时事实上几乎占领了世界各地多个国家的整个游戏市场，并使得逐渐没落的北美游戏市场再度复苏。这款在七十年代技术基础上开发的主机虽然外形十分俗气，不过确实创造了一个令人惊叹的神话。

FC 在中国同样造成了巨大的影响力，由于其红白相间的外形设计，FC 在国内又称为"红白机"，也是多数国内玩家接触的第一部游戏机。FC 对于中国游戏业具有影响深远的启蒙意义。相信如今年龄二十出头的玩家们都有过自己的一段"红白机"经历，国人开始认识到游戏机的存在也正是从FC 开始的吧！

1989 年山内旁治郎在日本京都创立了任天堂。"堂"是日本老字号店铺的称呼，而"任天"的意思就是听天由命，山内的本意就是"将幸运交给老天"，其后FC 的发售除了自身实力使然外，"幸运"也是不可

忽略的因素。

山内旁治郎是日本明治时代颇负盛名的雕刻大师，他最精通的就是日本的"花牌"游戏。而创立任天堂的目的就是从事花牌的生产与销售。由于当时赌博的盛行，任天堂的花牌生意也相当的红火。1907 年，山内旁治郎顺应潮流引进了西方盛行的扑克牌，由于一副扑克牌的大小与香烟盒差不多，旁治郎就利用日本烟草食盐专卖公司的销售网络发售纸牌。

入赘山内家的金田积良是任天堂的第二代领导。勤奋的积良在公司内部建立了严格的体制，并投资房地产、引入流水线生产，使这家京都老铺拥有了更多的现代化色彩。由于积良的膝下无子，女婿又与人私奔，外孙山内博（后更名山内溥）就理所当然的成为任天堂的唯一继承人。山内溥在早稻田大学研读法学期间在家人的安排下结了婚，可是新婚不久金田积良就逝世了。22 岁的山内博当上了任天堂第三代领导。

山内博上台之后随即开始自己的铁幕统治，他将公司内所有经理和山内氏的亲戚全部开除，并聘用了一大批的高学历人才。山内博此举的目的就是在公司内建立绝对的权威。在其后任天堂合并了丸福株式会社，易名为任天堂骨牌株式会社，并推行一连串的现代化企业改革。例如与迪斯尼合作进军儿童市场、大规模广告宣传等，不久后即跃升为日本第一大扑克制造商。

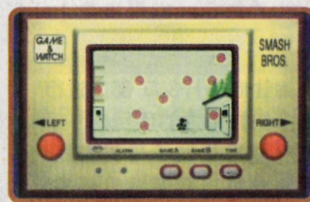
然而市场潜力狭小的扑克牌市场远远不能满足山内博的野心，任天堂开始广泛投资各个领域。发明泡饭（跟方便面类似，开水冲泡的米饭）、开设钟点旅馆、进军出租车市场。

不过这些投资都以惨败告终。六十年代末，任天堂开设了R＆D 部门（研发部门），并广泛招募理工科人才。

掌机之父横井军平就在这时期加入任天堂。横井军平在1965年正式加入任天堂，在当时他的工作主要是自动化生产线的维护与保养。一日横井利用休假无聊的时候，利用工具零件组合成了第一个玩具，这是两个如同剪刀般的机械手，并利用一个机器装置与开关，将两根电线一接触，机械手就会接触在一起。这款1966年圣诞期间推出的小玩具卖出了120万个，任天堂从此开始将精力集中在电子玩具领域。例如源自西部牛仔主题的"西部枪手"，在近期推出的GBA《瓦里奥制造》中也收录了这个光枪游戏。这是任天堂与夏普合作的一个光线枪，任天堂根据这种技术设计了"镭射飞靶射击场"等新娱乐方式，在当时获得了很大的成功。不过在其后由于石油危机的出现爆发了以美国为首的经济危机，任天堂受此重创面临倒闭的危机。

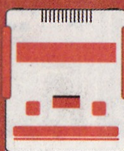
视频游戏的出现成为任天堂的救命草。1977年山内博迎来了自己的五十大寿，也迎来了自己人生的又一个阶段。他决定正式更名为山内溥，有突破自我、缔造任天堂帝国的深刻含义。山内溥意识到当时的半导体以及微芯片成本已经非常之低，可以大规模的应用到娱乐产品中。卓有远见的山内溥看中了当时在美国兴起的新产品——视频游戏。

为了进军视频游戏领域，任天堂先是与Magnavox合作，在日本代理发行其"奥德赛"（Odyssey）主机。山内溥还让其R＆D 部门着手开发自己的游戏平台。在三菱的帮助下，1977年任天堂发售了"Color TV Game 6"，这是当时火爆一时的"乒乓"的克隆产品。次年任天堂又推出了"Color TV Game 15"、"Color TV Block Kuzushi"（《Breakout》的克隆产品）、"Color TV Racing 112"（赛车游戏）。尽管这几款机子都获得了成功，前两个"乒乓"的克隆产品更是图谱了100万台的销量，不过都无法达到山内溥保持长期销售势头的构想。



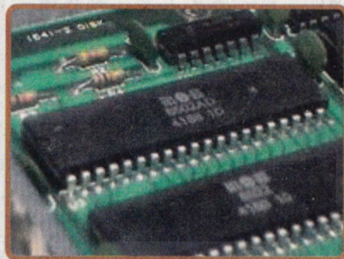
硬件天才横井军平在此时设计了任天堂史上第一款具备真正意义全球影响力的产品Game ＆ Watch——GB的师祖产品。Game ＆ Watch于80年发售，这是一款只有计算机大小的游戏平台，具备游戏机和手表两种功能。这种具有丰富想象力的产品设计让所有玩家眼前一亮，发售之后就开始在全球范围疯狂热卖。任天堂在其后推出了多种版本的Game ＆ Watch，各种版本对应不同游戏，这其中除了部分热门街机的移植作外多数都是任天堂自己的原创作品。由于Game ＆ Watch这种版本的多样性，也使其保持长期热销，真正达到了山内溥"具备长期销售势头"的构想。Game ＆ Watch推出的十一年时间里总共卖出了3200多万台。

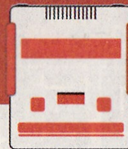
任天堂还经历过很长一段时间的街机游戏开发。在早年的街机游戏开发历史中，任天堂并没有多少成功的作品，一



款叫做《Radarscope》的游戏更是垃圾游戏的典型代表。1980 年美国任天堂出现大量街机机台闲置的尴尬局面，因此公司内迫切需要制作新作以使得大量闲置的《Radarscope》等机台能够得以重新利用。在各大开发部门都满负荷运转的情况下，山内溥决定将这一任务交给"闲人"宫本茂。1977 年宫本茂之父将其介绍给故友山内溥，在三年的时间里一直没有什么表现机会，因此对于此次开发任务宫本茂十分珍惜。他决定以横井军平的《大力水手》为蓝本制作一款类似的游戏，这就是往后风靡全球的《大金刚》。此时谁也不会意料到，这位日后的电子游戏业界第一人，将为任天堂带来数十亿美元的收入。

与此同时，山内溥也开始让他的R&D 部门进行一个更为重大的项目－－开发一款可更换卡带的游戏机。这样一款游戏机将会因为不断推出的新游戏卡带而保持长期的吸引力，而任天堂也将会在游戏发售上获得更大的收益。在当时这种可换卡带的游戏已经在日本市场上出现，雅达利的系列主机就具有很大的市场号召力。前夏普工程师上村雅之此时是任天堂的主力硬件工程师，对于这项开发任务，山内溥提出了两个要求：小孩都买的起的低价格和竞争对手一年内无法模仿的技术。 面对这样的严格要求，上村雅之绝对将所有游戏之外的功能通通砍去。在主机核心CPU 方面性能固然重要，不过要控制在2000 日元以内的价格确实十分困难。经过多次试验，上村雅之决定使用已经过时的技术－－由




THE HISTORY OF FAMICOM
红白机历史回顾

MOS Technology 在1975 年开发的6502 处理器，这种处理器已经足以处理所需的游戏代码，不过要想实现山内溥要求的画面表现还得搭配一块图形协处理器。为此开发组为其加入了一块"图像处理单元"(picture processing unit PPU)。最后这款主机可以同时显示16 种颜色（总共52 种）、同时处理64 个8 × 8 象素的移动块并有16K/2K 的内存，是当时最流行的雅达利2600 的16 倍。

然而，没有必要的生产工厂，任天堂只能求助其他公司生产其所需芯片。对于任天堂提出的超低价位多数厂家都毫无兴趣，最后任天堂找到了理光(RICHO)，为了让理光接受自己的低价格要求，山内溥提出了一项极为大胆的条件－－两年内给理光三百万套的芯片订单。对于任天堂这无异于一次有关身家性命的豪赌，不过山内溥知道，要想获得这些厂商的支持这样的赌注必不可少。当然，任天堂的豪赌得到了汇报。几年后，多家类似公司都设立了专门为任天堂提供芯片的分部。截至1991 年，单任天堂一家的芯片需求就占到了整个日本半导体产量的3 %。

另外一个重要的考虑因素就是主机外形。尽管这款主机拥有电脑的核心部件，山内溥希望其造型更像个玩具。儿童是任天堂关注的主要市场，而在主机上设置扩展槽也为未来准备了更多的可能性，只要任天堂愿意还可以为其加入电脑那样的各种服务。最户任天堂决定采用红白两色的塑料外壳，手柄的右端设计两个按键，左端有指示方向用的十字键，2P 手柄左上端则有一个小小的麦克风，玩家可以借此与系统对话。毫无疑问，任天堂的这部主机才是史上第一部真正意义

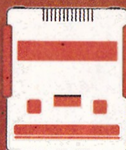
上纯粹的游戏机。

最后经过无数的技术试验，以及幕后无名英雄们默默的努力，任天堂的这部主机即将准备发售了。山内溥将这款主机命名为"任天堂家庭电脑"(Nintendo Family Computer 简称Famicom)。经过实际研究证明，山内溥要求的1万日元以内超低价位根本不可能实现，但是FC 14800日元（美国发售时售价仅65美元）的零售价已经具有足够的吸引力，甚至仅仅只有其他竞争对手成本的一半。1983年7月15日，任天堂在日本正式发售了Famicom，首发软件有十款。包括《大金刚3》、《大金刚Jr.》、《马里奥兄弟》以及《棒球》。在当时人们并未意识到，电玩新时代诞生了！ 任天堂定位准确的广告攻势在FC的发售上起到了推波助澜的作用，FC的销售势头一发不可收拾。在其发售两个月内，FC的销量就突破了50万台。事实上在游戏业的"乱世"八十年代初，主机种类多的惊人。仅在83年就有十几部主机同时在日本推出。不过当时各厂商对于游戏机的市场定位与今天是截然不同的。诸如卡西欧的PV-1000、百代的Vectrex等都仅仅将自己的产品定位为普通电子玩具，还有一些厂商甚至没有明确的市场定位。因此有备而来的FC远远超过了竞争对手们的目标销量，事实上在任天堂的压倒性优势前，这些所谓的"竞争对手"根本无法造成威胁。在当时真正冲着游戏市场而来的另外两部主机是ATARI 2600和世嘉的SG-1000。日本版的雅达利2600在硬件上远远落后于FC，而在价格上却比FC高得多。83年世嘉与任天堂的持久战就已经展开，不过在FC面前，世嘉的SG-1000根本就是望尘莫及。

与此同时任天堂内部的生产问题开始逐渐显露，不断有

玩家致电任天堂称FC游戏中途死机的情况。横井军平等人连夜检查，发现导致这一问题的原因是一个极为细微的BUG导致游戏中处理大量数据的场面时，因通路阻塞而发生死机。解决问题的方法就是改变线路。对此山内溥采用了又一个极端的方式："把所有的东西都弄回工厂，越快越好。"圣诞节前，当所有厂商都忙着出货的时候，任天堂却将所有的FC撤下柜台，与销售高峰期擦肩而过让任天堂直接损失了15亿日元以上。尽管如此这些小小的损失却为任天堂换回了消费者的信赖，至今任天堂的产品在广大消费者心中依然保持着耐用和高质量的形象。新年过后FC重新上架，广大焦急等待的玩家报以热烈反应，1984年FC的销售量达到了165万台。

当硬件上的问题解决之后，任天堂下一个重大的挑战就是提供高质量的软件阵容。在当时任天堂还没有第三方软件商，所有的游戏都有自己一手包办。由于在日本拥有终身聘任制的传统，而电子游戏设计又是一门新职业，任天堂不得不广泛招聘刚刚毕业的大学生，以吸收游戏开发所必须的新鲜血液。 任天堂内部的R&D部门分为三个小组，分别由横井军平、上村雅之以及另外一名高级工程师今西弘史带头，在FC发售后，R&D部门的主要任务之一就是为这部新主机制作游戏。这样，在之前一系列游戏中大显身手的宫本茂就理所当然的当上了新成立的R&D第四部门的主管，这就是其后的EAD (Entertainment Analysis and Development 娱乐分析及开发)。尽管每一个R&D部门个有其重点，在其后的二十年

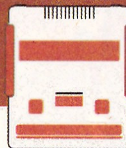


里，这几个部门也经常通力合作，开发了不少的经典名作。

作为R&D4的主管，宫本茂以一大批的经典名作向世人证明了自己的价值。《超级马里奥兄弟》重新定义了平台动作游戏、《塞尔达传说》是史上最伟大的冒险游戏之一，宫本茂的这些作品不但拥有极佳的口碑同时也是销量的保证。横井军平的R&D1也开发了不少的经典游戏，最著名的就是《银河战士》(Metroid)。另外的两个R&D部门则主要负责软件开发。R&D2负责系统工具以及附件开发，直到1996年才推出了自己的第一款游戏。R&D3也制作一些体育游戏如《冰球》(Ice Hockey)、《职业摔跤》(Pro Wrestling)等，不过最著名的是他们的技术创新，该小组经常帮助其他开发商制作突破主机性能极限的游戏。这其中最有名的就是其MMC系列芯片，从MMC1开始，这些安装在卡带上的芯片就大大增加了游戏的内存容量和画面表现力，使得一些看似超越FC性能的游戏大量出现在该主机上。

首个MMC芯片是由任天堂R&D3的竹田玄洋设计的，他可以让游戏获取更多的内存空间，因而显示出更加细致的画面和特效。1986年之后MMC芯片就大量应用到游戏中，MMC系列芯片一直升级到MMC5，美版的《恶魔城3》就采用了MMC5芯片。不过传说中的MMC4芯片从未出现过。任天堂还授权第三方厂商制作同类芯片，KONAMI的VRC系列芯片就相当成功，其中甚至有专门提高音乐表现的音效增强芯片。

1984年任天堂发售的游戏虽然数量不多不过在品质上却是有口皆碑。然而这显然无法满足FC不断增长的用户群的多样性需求，84年下半年，山内溥开始容许第三方开发商发行



FC游戏。NAMCO、CAPCOM、KONAMI以及TAITO等纷纷加入任天堂阵营，成为任天堂第一批第三方厂商。这些公司的加入使FC软件市场显得更为多样化，而这些首批第三方厂商也从FC软件开发中受益匪浅。83年圣诞期间，风云一时的美国雅达利主机市场因为充斥着大量的垃圾游戏而突然崩溃，为了不重蹈雅达利的覆辙，任天堂对其第三方厂商制订了苛刻的条例，限制其每年推出的游戏数量，并对其质量进行严格评估。尽管如此业内厂商对FC依然是趋之若骛，因为当时加入FC阵营即意味着获得几乎稳赚不赔的巨大商机。同年，街机业巨头世嘉依然企图在这个诱人的市场中分得一杯羹，再次推出家用机Mark III，不过在FC的强大势力下再度败北。

由于卡带媒体容量的不断提高，以及市场的波动，卡带价格开始提升。在85年时突破了40美元的成本价。在这样的背景下，任天堂推出了FC的磁碟机驱动系统，并在1986年2月发售。这个售价15000日元的附件使得FC的游戏最高容量达到2Mb（卡带极限容量为4Mbit即512KB），并且可重复改写。不幸的是这种磁碟机有一个很大的弱点就是无法搭载MMC芯片，技术表现力上就大打折扣了。FC磁碟机还使得任天堂与六大第三方厂商关系交恶，由于山内溥在合同条文中规定，第三方在磁盘系统的原创作品任天堂享有一半知识产权。这样一个过分的行为自然引起了第三方们的强烈不满，

KONAMI 等四家表面应承而实际上却并不在该磁碟机上制作主力游戏，而NAMCO 和HUDSON 等则坚决拒绝加入。还有一个糟糕的结果是，由于磁碟机很容易被拷贝，当时也因此出现了大批的盗版软件。凭借《塞尔达传说》等大作，FC 磁碟机系统在1990 年之前总共卖出了400 万套，不过该主机的主力仍然是卡带游戏。

1987 年，FC 第一次碰上了真正具有杀伤力的对手。日本电子行业巨头NEC 发布了PC－E 主机（在美国名为TurboGrafx－16），尽管主处理器依然是八位元，其16 位图形芯片使该主机的画面表现力大大超越了FC。这款主机是HUDSON 与任天堂关系交恶之后与NEC 联手研制的，凭借自身的开发实力以及在业内的影响力，HUDSON 为PC－E 的首发准备了相当诱人的对应游戏。该主机的发售相当成功，并从FC 旗下吸引了不少的玩家。世嘉也趁这样的混乱局面在次年发售了Mega Drive，这款真正的16 位主机尽管在当时无法再现PC－E 的成功，不过却在往后的几年时间里对任天堂构成了相当大威胁。

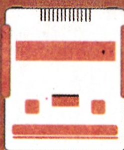
竞争越来越激烈，人们纷纷猜测任天堂将会放弃FC 而公布自己的16 位主机。然而几个月过去了，任天堂依然没有任何动静，FC 不管是硬件还是软件都没有任何的疲软势头。来自R&D3 的MMC 芯片依旧不断增强FC 的技术表现力。在《超级马里奥兄弟3》上使用的MMC3 芯片就令人印象深刻，这款游戏实现了双层独立图形和对角线卷轴效果，大大丰富了画面表现力。此外，第三方厂商也在积极开发自己的图形效能增强芯片。例如KONAMI 在其《恶魔城3》中就使用了

VRC6 芯片，大大增强了背景画面的华丽效果，其音乐表现力更是堪称FC 上的颠峰水准。

FC 的顽强生命力整整持续了十年。尽管任天堂在1990 年推出了16 位后继机SFC，不过依然没有放弃FC 平台。1993 年的时候任天堂还推出了一款重新设计的新版本FC：AV Famicom。直到FC 诞生二十年后的2003 年5 月，任天堂才宣布将停止FC 的生产，至此才为游戏史上的这个重要一章划下了句号。在93 年之后游戏业界发生了天翻地覆的变化，不过这款开创了整个任天堂帝国，并衍生出每年数十亿美元庞大市场的梦之主机，将会永远的活在我们心中。

FC 并不是一款十分强大的主机，不过与同时期的其它主机相比确实拥有难以抵挡的诱惑力。这款主机设计上最精明之处在于其在性能和价格上达到了绝佳的平衡点。这款主机的性能比当时的多数主机都要强大，而价格上却便宜得多。主机所采用得处理器为NMOS 6502，一款已经淘汰的70 年代中期产品。由于其价格便宜且极易使用，经过任天堂的改造后又焕发了全新活力。该处理器的运行频率甚至不到2 MHZ，现在用惯了2、3 个G 处理器的玩家们或许会觉得不可思议吧。不过经过经过协处理器以及MMC 芯片等的辅助作用下，这个老旧的处理器依然可以运行当时最伟大的游戏。

任天堂还发售了两款手柄四分插转接器：Four Score 和Satellite，前者是有线四分

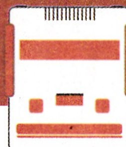


插，后者则是无线的。除此之外这两款转接器本质上都是一样的－－可以连接四个手柄，对应游戏也完全兼容，其中最著名的就是一款街机移植作品《Gauntlet Ⅱ》。

ＦＣ的造型基本上符合当时电子游戏机的经典样式，除了经典的手柄十字键等设定外，主机前端还有一个附加插槽，这个插槽可以让玩家使用例如ＦＣ光枪的外设。与ＳＦＣ一样，ＦＣ上的电源开关采用滑动钮，主机中部有一个巨大的卡带弹出键，插卡槽前端有一个复位键。ＦＣ卡带大小与世嘉ＭＤ一样大小，而美版主机的卡带就比较大，颜色也是统一的灰色。不同厂家还可以制作自己的卡带外壳。例如Ｊａｌｅｃｏ的ＦＣ游戏卡带就比普通卡带高出一倍。ＦＣ卡带插槽并不像ＭＤ、ＳＦＣ和Ｎ６４那样有一个保护自动活门，玩家需要自己手动开盖才能插入卡带。

在美国，任天堂完成重新设计了ＦＣ的外观，希望摆脱玩具形象，而给人们一种高级娱乐设备的感觉。因此ＮＥＳ（美版名）的造型采用了酷似电脑的灰色机身，游戏卡带也变成了灰色。ＮＥＳ与ＦＣ的不同之处就是增加了一个声道，另外内置混合输出信号也提升了画质，使用更加方便。手柄更大、并且无法任意拔插。

主机经过重新设计后，卡带自然也要重新设计。在日本，ＦＣ的卡带有丰富的颜色，每家公司都可以自己设计卡带的颜色、大小和形状。当然任天堂方面也有提供一些较为普遍使用的标准卡带，ＣＡＰＣＯＭ等公司就采用这种卡带，不过颜色上依然是花样繁出。ＦＣ卡带有６０个针脚，而ＮＥＳ的则有７２个，因此美版和日版的游戏是不兼容的，只能通过一个转换器才能正常使用。ＮＥＳ的卡带也比ＦＣ的高出不少，这些高出的部分多数为闲置空间，不过也有一些制作比较精细的游戏，其卡带内部电路板比普通游戏高出不少。



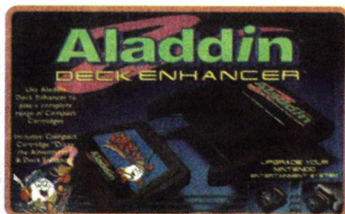
１９８６年任天堂的合作方夏普还发行了一款特制版ＦＣ，这款名为"Twin Famicom"的新型号机拥有极为漂亮的造型，主机机身采用靓丽的红色设计。性能上，这款主机内建ＦＣ磁碟机，同时也兼容卡带。玩家可以通过机身上的按钮切换磁碟或者卡带模式。不过这种磁碟机也有一个十分麻烦的地方。由于软盘上采用单面双层存储数据，而ＦＣ磁碟机的磁头则只能读取其中一面的数据，因此当游戏中途需要读取另外一面的数据时，玩家就得将软盘取出，翻转一面再插入主机。确实十分麻烦。

１９９３年，任天堂推出了一款重新设计的新版FC--A/V Famicom（也有玩家称其为ＦＣ２）。之所以这样命名是因为这款主机可以生成复合信号，而不是原先那种单一的ＲＦ射频信号。手柄也经过重新设计，与ＳＦＣ手柄颇为相似，还有就是主机造型显得更加时尚。有意思的是，Ａ／Ｖ Ｆａｍｉｃｏｍ在美国发售的时候又变成了仅有ＲＦ信号的主机。原先任天堂在美国发售ＦＣ时，由于美国市场上电视信号标准与日本不同，因而将ＲＦ信号模式改成了复合信号输出。因此原本进化的Ａ/Ｖ Ｆａｍｉｃｏｍ美版反倒是退化产品了。

可能在国内玩家的心目中，ＦＣ仅是一款纯粹的游戏机。然而任天堂将这款主机定名为"Familly Computer"并不是没

有道理的，虽然在开发过程中将电脑的一些花哨功能统统去除，不过在后来还是推出了不少的周边设备，使其基本具备了一台多功能"家庭电脑"的定义。除了磁碟机系统外，日本市场上还推出了一款相当时尚的周边设备——FC网络系统（Family Computer Network System）。该外设不仅让家长们通过FC上网，并进行股票交易等。可惜的是网络游戏的概念在当时还未成型，因此尽管玩家可以通过FC上网，却不能进行网络游戏。

FC上还有一款接近电脑功能的外设：Family BASIC。这款设备还在后来GBA上的《瓦里奥制造》中以小游戏的方式出现。Family BASIC中附带一个FC专用键盘，可以让电脑编程爱好者们使用80年代流行的BASIC语言制作自己的游戏。除此之外，玩家还可以利用该周边进行数学计算、英文、谱曲练习等，与FC上的多数周边一样，这款外设同样没有获得多大支持。甚至没有任何支持这款设备的官方软件推出。



不过这样一款产品在中国大陆却焕发了无穷的生命力。相信广大玩家都还记得九十年代初遍布神州大地的"电脑学习机"吧！所谓的"电脑学习机"事实上就是根据Family BASIC而改进制作。在广大中国人民"寓教于乐"的强烈呼声中，这

款落后欧美市场十年的产品在国内风风火火的流行起来。总销售量数千万台，至今仍在国内拥有一定市场。"学习机"在早已进入PC时代的2000年单年销量就超过了750万台，而FC在全世界卖了二十年也就是卖出了6000多万台。恐怕老山内做梦也想不到，这样一个苟延残喘的东西能在中国掀起如此之大的风暴吧！当然，正如遍布全国的盗版软件一样，任天堂并没有从"学习机"的热卖中捞到任何好处。广大对"寓教于乐"嗤之以鼻的真·玩家们，恐怕也要对这些精明的国内商人们佩服得五体投地了吧！

如今所有金手指设备的祖先就是在FC上诞生。"NES Game Genie"是一款未经授权的周边设备，由一家叫做Galoob的公司在美国推出，Camerica公司负责加拿大地区。利用该装置，玩家可以输入一些特殊代码以改变游戏中的数据设置。例如无限生命、更高的跳跃力、更高攻击力等。创造出该设备的，就是在英国十分著名的游戏发行商Codemasters，该公司在当时还发行一些未经授权的FC游戏。因为这个游戏修改器的出现，任天堂还正式起诉Galoob公司，责令其立即停产"Game Genie"，不过最后还是以败诉告终。"Game Genie"的概念也在其后的MD和SFC上继续沿用，"Game Shark"和"Action Replay"等更加出色的竞争产品也在其后陆续出现。Codemasters还推出了一款介于软件和硬件之间的产品"Aladdin Deck Enhancer"（阿拉丁卡带

强化器）。这是一款十分有趣的产品，在这个大型卡带里安装了FC卡带上的必要零件，例如MMC芯片等。这样针对该设备的卡带，就只要以简化的幅卡带形式推出，而省去了大量的重置成本。这款产品由Camerica公司在美国推出，虽然没有引起多大的注意，不过这种副卡带的概念还是十分独特的。

FC磁碟机自然就是该主机上最为意义重大的一款周边（由于各种原因FC磁碟机从未在美国上市）。在日本，由于卡带成本的高昂价格，任天堂不得不寻找其它方式以节约成本。另外数据存储也是一个很大的问题。在当时，以电池支持卡带存储的技术尚未出现，对于当时涌现的一些需要大量游戏时间的RPG，无法存档简直就是一个恶梦。ENIX的第一款《勇者斗恶龙》就因为无法存档，而采用了以密码续档的方式。

再来看看FC的磁碟机系统：其特制的3英寸软盘造价低廉，容量大大高于卡带，且方便数据的写入。玩家甚至可以买回空白盘，通过一款售价仅500日元的软盘刻录机刻录新游戏。该磁碟机在1986年登场，在该平台上也诞生了不少的经典。"塞尔达"系列师祖就是在FC DISK上诞生。另外还有《光神话》（Kid Icarus），以及两款《恶魔城》游戏。由于在美国没有FC磁碟机，这几款游戏发售美版时就变成了卡带版，并以电池记忆或者密码等方式续档。

FC最为著名的外设就是R.O.B，即Robotic Operating Buddy机器人模拟操作器。这款周边是FC豪华版的赠品，日本方面管这个貌似机器人的小东西叫"FC机器人"。针对这款周边还有两个游戏推出，分别为《Gyromite》和《Stack-Up》，美版名为《Robot

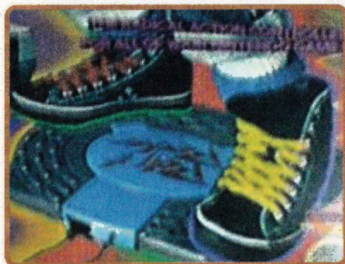
Gyro》和《Robot Block》。不过这款制作精巧的设备却并不具备任何实际用途，玩过《Gyromite》半个小时后，恐怕玩家就再也不想碰这款游戏了。

在FC豪华版中除了华而不实的R.O.B之外，还有一个外设就是一款叫作"Zapper"的光枪。FC上的光枪游戏想必国内的老玩家们都应该见过，超经典的《猎鸭》（Duck Hunt）就是这款光枪的主要对应游戏。最初版本的"Zapper"是暗灰和亮灰两色相间，到后来就变为橙色和灰色相间。主要原因是八十年代末美国方面对于仿真枪的管制。

在这个时期，各种设计独特的控制器也接连出现。Mattel公司的"动力手套"（Power Glove）就是其中令人印象深刻的产品。手套外面配有一个形似普通操纵盒的键盘，上有数字键、方向键和射击键，游戏者通过这个键盘输入特殊的代码，把手指的动作定义为键盘屏幕上游戏主角的动作。手套内装有传感器，游戏时游戏者手的动作通过这些传感器传到游戏机内，并变为电视屏幕上的游戏动作。制作原意是可以让玩家产生逼真的模拟控制感觉。可惜的是这款周边所对应的两款游戏做得实在太逊（国内称为《街头小霸王》的游戏就是为该设备特别制作的）。而且以当时的技术，

这样一款体感控制器本身也是先天不足。

另一款体感操纵器"U－Force"几乎与"动力手套"同时发售。该设备由两个夹板构成，两块夹板上各有一黑色面板，面板上布满了活动传感器，可以探测面板所夹的三维空间内游戏者的位置、动作和动作速度，并转换为电视屏幕上的游戏动作。玩家站在"U－Force"的三维空间内就可以操作游戏了。这样的操作概念与近期索尼力推的"EYE TOY"颇有异曲同工之妙，不过在动作识别的精确性上根本没有可比性。事实"U－Force"甚至几乎无法识别玩家的动作，或许只有开发者们的标准动作才可以被识别吧！



每一款主机上都会有其对应的仿街机摇杆控制器。NES ADVANTAGE就是这样一款产品。这款周边由日本的ASCII公司推出，控制器上有可以调节速度的按钮。这是一款相当笨重的东西，并且极其耐用。当时KONAMI公司曾在FC上推出一款叫作《田径》的街机移植游戏，这款游戏需要玩家以最快的速度疯狂按键，当时很多玩家都因为这款游戏将自己的手柄弄坏，而这款NES ADVANTAGE无疑就是玩家们的最佳选择。另外，这款周边由于可以调整速度，在操作诸如《双截龙》、《魂斗罗》等街机移植作品方面都十分方便。

在日本，FC上最有趣的一款外设是BANDAI的"卡拉OK工作室"(Karaoke Studio)。这款设备以游戏＋麦克风的捆绑包装推出。游戏中收录的流行歌曲并未经过有关公司的授权。限于FC有限的声音处理能力，这款游戏只能大致表现歌

曲中的主旋律，歌词以普通卡拉OK的标准方式在屏幕上出现，并辅以简单的画面表达歌曲主题。该设备采用直接插在FC卡带插槽上的方式，而BANDAI推出的一些歌曲卡带可以直接插在该外设上。这些歌曲卡带比普通FC卡带要小得多。有意思的是，KONAMI也将在今年九月份在PS2上推出一款《卡拉OK革命》，应用当今先进技术制作的这款游戏，当然不是十几年前的《卡拉OK工作室》所能比拟，不过在游戏概念上或许也就是来自这款FC上的古董游戏吧！

BANDAI是一家乐于尝试新鲜事物的公司。除了这款"卡拉OK工作室"外，该公司还在1987年推出了一款家庭用健身周边。这款设备名为"FC家庭教练外设"(Famicom peripheral Family Trainer)。这是一个大型塑料垫，与几年前风靡一时的"跳舞毯"非常相似。这款设备的设计初衷，就

是让一些不爱运动的孩子们也能在家中得到体育锻炼。不过这款产品在市面上却极为罕见，据说是因为BANDAI根本就没有在全国范围大规模量产该产品。而在该设备基础上的配套卡带《体育馆赛事》(Stadium Events)更是非常少见。在美国"FC家庭教练外设"又称为"Power Pad"(能量毯)。发行商的意图是希望引起家长们的注意，因为肥胖问题在美国越来越严重，另外还有不少孩子整天呆在电视机前玩FC而不愿意运动。1988年底，这款周边以FC同捆的方式推出，而《体育馆赛事》也更名为《世界级田径运动会》(World Class Track Meet)，另外根据该外设还有几款游戏如《有氧运动操》(Dance Aerobics)，以及二合一卡带《Short Order / Eggsplode》。该周边最大的缺点就是感应器极不灵敏，经常对玩家的踩踏毫无反应，可以想象的是这样一个不好用的自然也成为一款失败的产品了。

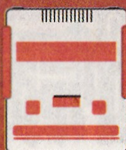
早在FC开发之时，山内溥就已经瞄准美国市场。尽管日本已经形成了一个很大得市场，然而美国得市场潜力显然更加庞大。进入这样一个庞大的市场，FC也经历了极为坎坷的历程。

任天堂首先面对的一个问题就是：美国的游戏市场正面临崩溃的境地。当FC突破层层阻碍漂洋过海来到美国的时候，面对的却是一个雅达利时代留下的烂摊子。七十年代中后期，雅达利平台几乎占领了整个美国电子

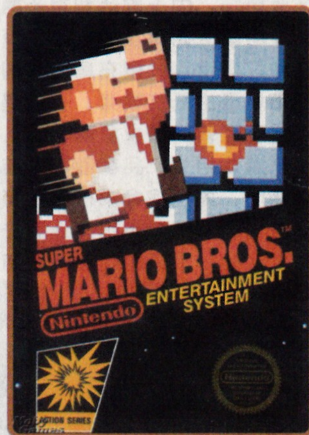
游戏市场。由于雅达利对于第三方软件开发几乎没有任何限制，市场上充满了大量浑水摸鱼的垃圾游戏。在八十年代初，这种垃圾游戏大量充斥着美国市场，导致玩家们对于整个游戏市场产生抵抗情绪。一边是越来越多的游戏充斥市场，一边是玩家们的需求急剧下降，于是游戏软件价格开始大跳水，所有游戏相关产品都面临着滞销的尴尬境地。游戏发行商纷纷倒闭，大型综合发行商则接连取消游戏部门。即使是业内最热门的游戏杂志也接连消失。美国游戏市场哀鸿遍野。要进入这样一个环境险恶的新市场，对于所有企业都是一个极大的挑战，更何况对于当时的美国玩家而言"Nintendo"这个名字几乎从未耳闻。

其次，任天堂对于美国这块市场还十分陌生。山内溥认为，任天堂缺乏与美国市场的联系沟通，并且缺乏能够在海外市场经营该主机的专业经验。任天堂美国公司(Nintendo of America NOA)成立于1980年，不过该公司主营业务还主要是任天堂的街机产品。因此，山内溥开始广泛寻找合作伙伴，希望取得FC的全球性版权，并在日本以外的国家开展业务。最后，任天堂决定与雅达利合作——在美国ATARI就是视频游戏的同义词。任天堂于是准备向ATARI的公司代表展示FC的技术实力。

雅达利对于这款主机相当满意，经过几次的视察之后，他们决定与任天堂达成FC的全球性版权协议，并在1983年的"夏季消费电子展"(Summer Consumer Electronics Show)

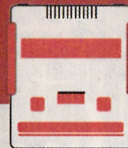


上正式签署。同样在该展会上，Coleco 公司展示了在他们新主机 ADAM 上运行的《大金刚》。由于雅达利以及从任天堂取得了该游戏的版权。因而当雅达利CEO Ray Kassar碰巧经过Coleco 展台时，对于任天堂这种被判行为极为愤怒。Kassar 当场指责任天堂这种不义的双向授权行为，并威胁说将会取消有关的FC 协议，将任天堂告到破产为止。



在其后任天堂尽了最大努力希望化解这一事件。不幸的是，由于雅达利主机市场的濒临崩溃，Ray Kassar 在一个月后被迫辞职，任天堂的FC 发行协议也随之告吹。所有拯救此次合作行动的努力化为灰烬，处于破产边缘的雅达利也缺乏足够资金进行此次合作发行计划。任天堂又一次被推倒孤立无援的境地。然而山内溥对于美国市场这块大蛋糕的渴望却与日俱增，经过这一连串的事件后，山内溥决定再搏一次：亲自开发美国市场。山内溥开始与其女婿荒川实——即美国任天堂总裁，一同策划大举入侵美国市场的计划。

山内溥决定拨款5000 万美元进行市场初探，美国任天堂方面利用这一笔资金大量招兵买马。FC 的主机外观被彻底改造，以美国消费者的口味



进行包装。日本版那种玩具版的感觉被完全放弃，NES 的原型更像一台高端家电。任天堂知道，在当时零售商已经在游戏机销售上亏损不少，因而要想让这些商家进货，就得将FC 打造成与游戏机完全不同的形象。代表游戏机典型形象的手柄线也被去除，而以酷似遥控器的无线手柄取而代之。荒川实还要求日本任天堂方面生产一些多功能周边，如键盘、音乐外设、磁带驱动器等，希望给玩家以及零售商一个多功能家庭电脑的崭新形象。

除了这些外形上的改变外。任天堂还将FC 设计成特殊的封闭式系统，这样就只有安装了特定芯片的卡带，才能在该主机上正确运行。任天堂此举自然是为了防止盗版的横行。另外也使得任天堂可以一手掌握所有在美国发行的游戏。对于当时的美国市场而言，任天堂此举意义重大。因为此前雅达利阵营无法控制的大量垃圾游戏直接造成了美国游戏市场的崩溃，任天堂则要彻底根除玩家心中对于游戏产业的戒备心理。

硬件上的改造已经基本完成，任天堂将这部改造过的FC 定名为AVS--Advanced Video System（高级视频系统）。在当年的" 夏季消费电子展" 上，任天堂以高姿态展出了AVS，希望引起零售商的注意。然而结果却并不理想。尽管这部AVS 明显比上一代主机强劲不少，然而零售商们在过去几年内所受重创依然尚未痊愈，雅达利大崩溃的惨痛经历依然历历在目。此外，消费者对FC 键盘和无线遥控器也有

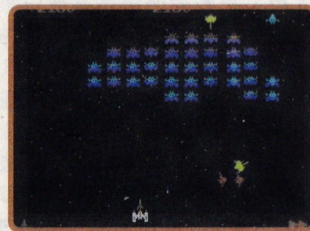
不少抱怨。荒川实开始人士到，将ＦＣ 装扮成电脑绝对是错误之举。显然，ＦＣ 需要更进一步的改造，荒川实联系了日本任天堂总部，请求进一次长期改造。

这个漫长的改造过程中最引人注目的成果就是机器人外设Ｒ．Ｏ．Ｂ．。正如前面所说，Ｒ．Ｏ．Ｂ．本身是一款相当失败的控制器，不过，从一开始任天堂就没有对该外设本身抱有多少期望。Ｒ．Ｏ．Ｂ．诞生的意义就在于，它成功的将ＡＶＳ＂多功能娱乐设备＂的概念传递给所有消费者，同时期花样百出的周边也多是出于这样的制作意图。任天堂还对主机造型再次进行改造，保留了原来的灰色调，而将其未来派的造型进行简化。最后的造型就是后来玩家们所看到的ＮＥＳ，主机的定名也反映了任天堂将其定义成＂多功能娱乐设备＂的意图。

看到这里，恐怕有些玩家就开始觉得迷惑了。近年来，任天堂对于其新主机（特别是ＮＧＣ），喊得最凶的口号就是＂纯粹的游戏机，真正的游戏性＂，对索尼等公司的多功能新主机更是数次公开进行抨击，言辞之尖锐、愤慨让人惊叹。仿佛索尼的多功能娱乐一体战略即将把游戏业推向万劫不复的深渊，而任氏则是纯洁的游戏产业中孤高的求道者，扮演着救世主般的角色，将＂纯粹的游戏性＂进行到底。一时之间也博得了不少铁杆玩家的怜悯，众多对游戏业一腔热血的玩家们与任天堂成为了惺惺相惜的游戏业卫道士，对于索尼等＂入侵者＂深恶而痛之，似乎只有任天堂的游戏才是真正

的游戏。却不知，这＂多功能娱乐＂的概念竟然就是来自任天堂自己。在这样的商业社会中，经济利益永远都是大前提。那些大义凛然的昏话，也不过是对自己商业意图的美丽伪装罢了。

发表这么一通不大相关的评论，并不是笔者有意诋毁任天堂。只是有感于国内历史悠久的门派之争，借机唠叨几句，其中也不免有骗稿费的嫌疑。然而，这些诞生在商业社会游戏规则下的大企业也不见得高尚多少。不管是索尼、微软还是任天堂，各自不同的经营战略决定了其不同的宣传口号，同时也决定了各自游戏阵营的不同风格。有人喜欢吃ＰＩＺＺＡ，有人喜欢吃烧饼。但你不能因为自己喜欢ＰＩＺＺＡ 就说人家的烧饼和烧饼店都是垃圾，说不定哪一天烧饼大热卖，最棒的ＰＩＺＺＡ 店也要改做烧饼了。



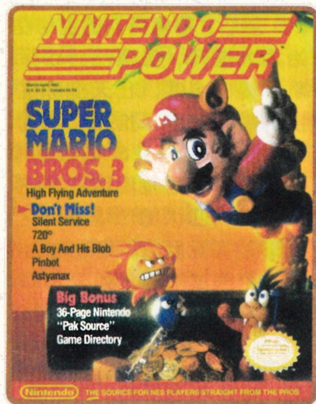
言归正传。1985 年一月的ＣＥＳ 展后，零售商们的主动性开始大大提升，虽然同时也保持着警惕的态度。任天堂称这款主机将会在夏末推出，然而直到秋季来临，ＮＥＳ 依然没有任何踪影。最后荒川实决定先对这个危机四伏的市场进行区域性试销，以打探美国玩家对于ＮＥＳ 的实际反应。经过与山内溥的磋商，他们决定选择纽约作为首个测试市场。如果ＦＣ能够在这个几乎代表整个美国的城市成功，自然也将在全国取得成功。

为了确保ＦＣ 在美国的首发成功，ＮＯＡ 在纽约一河之隔的新泽西州买了个货仓。所有的营销人员都在不断的联系零售商，希望能够说服他们进货。各大型商场上不断出现任天堂的现场演示，所有的ＮＯＡ 员工都在日以继夜的拼命工作，

对他们而言本次试销将会决定整个ＮＯＡ 的命运。

最后ＦＣ 在纽约的首发获得了一定的成功，不过仍有大批零售商对电子游戏机心有余悸。任天堂的当务之急就是彻底消除零售商的疑虑。基于此，荒川实决定向零售商提出无风险协议。零售商可以在９０ 天之后才向任天堂交纳批发费用，并且可以将所有存货无条件退回。对任天堂方面这意味着极大的财务风险，不过却可以从根本上消除零售商根深蒂固的疑虑。

任天堂还与一家广告公司策划进行大规模广告宣传，ＦＣ 在纽约发售之前的一段时间，ＦＣ 的广告将会遍布整个纽约广播电视网。任天堂还将把其中部分广告用于其后的全国范围市场营销，其中就包括美国ＮＥＳ 主机最经典的广告语"Now you're playing with power。"



95 年10 月，NES 在纽约正式发售，并在５００ 家店铺同时上架。首发软件１５ 款，包括最经典的《超级马里奥兄弟》。在年底假期结束时，ＮＯＡ 从日本运进的１０ 万台主机已经卖出了一半。尽管依然没有达到荒川实的预期，这样的成绩也足以令人欣慰的了。任天堂随即将试销市场扩展到洛杉矶，在这里销售势头虽然没有纽约那么猛，不过销量上一直在稳步上升。ＮＥＳ 似乎逐渐受到了美国玩家的认可，零售商也对这款新游戏机的稳定销量感到惊讶。

任天堂开始逐渐的扩展ＮＥＳ 试销市场，渐渐的美国１２ 个主要市场上都可以看到ＮＥＳ 了。这款造型颇酷的新主机成为人们议论的焦点，大家都认为ＮＥＳ 在美国发售的前一年已经卖出了１００ 万台，而在８７ 年１０ 之前还将卖出３００ 万台。任天堂还保持稳定的软件供应，不断的将日本市场上顶尖作品移植成美版。任天堂还开始授权美国的第三方软件商开发ＮＥＳ 游戏。当然ＮＯＡ 对于第三方的授权依然保持严格的审核制度，并保留对卡带生产的完全控制。尽管这引起了不少厂商的不满，然而依靠这种卡带锁定芯片，任天堂成功的控制了游戏软件市场，最终避免了雅达利大崩溃的历史重演。广大第三方由于在该平台上获益匪浅，最终也甘愿妥协于任天堂的软件审核制度。

到87 年下半年，NES 显然已经在美国市场造成了巨大的轰动。ＮＥＳ 以及相应软件成为美国最受欢迎的"玩具"，覆盖全国的广告攻势也让人印象深刻，在美国，"NINTENDO"这个标志逐渐与电子游戏划上等号。整个游戏市场也因为ＦＣ 的出现而复苏。竞争对手也开始不断涌现。１９８６ 年，世嘉MARK Ⅲ改造版Sega Master System在美国市场推出。甚至雅达利也开始重新推出其ＡＴＡＲＩ 2600，并试图以大规模广告攻势改变该主机的不良形象。雅达利还准备推出其"次世代"主机ＡＴＡＲＩ 7800（原本预定在84 年推出），不过依然丝毫无法引起人们的注意。任天堂不仅又有更好的产品和营销策略，最重要的是，它已经成功的抓住了玩家的心。

不仅在电视上有大规模广告宣传，任天堂还开始发行自己的游戏杂志。《任天堂娱乐俱乐部新闻》（Nintendo Fun

Club News）就是该公司在美国最早的官方杂志，尽管这本定时推出的杂志事实上仅是任天堂的宣传册，急于知道NES新作的孩子们对于这本杂志同样爱不释手。由于这本小册子的成功，任天堂在1988年推出了一本真正的官方杂志《任天堂动力》(Nintendo Power)。尽管各游戏杂志在当时已经开始全面复苏，这本《任天堂力量》依然所向披靡，成为当时最受青少年欢迎的游戏杂志。

与中国的情况类似，在当时的美国?quot;玩物丧志"的观点也开始逐渐兴起。任天堂成为"专家"们的众矢之的，并且被莫名其妙的与一些早已有之的社会病挂上了勾。尽管如此，与NES游戏相关的犯罪事件却几乎没有出现。这或许是因为任天堂对游戏内容的严格审核，以及其低龄化定位。另外，当时的画面水准也不足以表现逼真的犯罪场面。

NOA对于有违法律精神的领域从来都持反对态度，其近乎垄断的地位，也使任天堂有足够的发言权严格要求第三方的游戏内容。任天堂当时专横的规定在今天看来简直是不可思议：第三方制作的FC游戏必须在两年后才能在其它平台上出现、第三方每年只能发行有限的几款游戏、任天堂全权控制卡带生产和供应。在FC游戏高收益的诱惑下，广大第三方也只能同意这种苛刻的规定。

在美国，敢于挑战这种权威的只有一家公司——Tengen。Tengen本身也是由任天堂正式授权的第三方，不过该公司却在私暗地里制作未经授权的NES游戏。此外，Tengen还向法庭申请独立生产自己游戏的权利。两家公司还准备发行当时的热门游戏《俄罗斯方块》(Tengen并未取得该作版权)。这

个事件以Tengen的败诉告终，不过却预示着NOA阵营的最终瓦解。

一家独大的FC时代造就了任天堂高傲、心胸狭窄的个性。任天堂对胆敢挑战其权威的Tengen十分震怒，并开始全面封杀Tengen所发行游戏，强迫各大零售商抵制Tengen出品的所有游戏和其它主机。基于利益关系，多数零售商也接受了任天堂的这一过分要求。任氏的这一商业霸权行为引起了整个业界的强烈不满。并很快惊动了联邦贸易委员会(Federal Trade Commission FTC)，FTC对任天堂展开了全面调查。最后任天堂为了维护公司形象决定庭外和解，"惩罚措施"就是任天堂必须为玩家提供每款游戏5美元的折返优惠卷。对于任天堂而言，这样的惩罚措施几乎无法造成任何影响，大致相当于一次官方规定的降价促销活动。

任天堂的这种霸权行为在FC以及SFC时代都屡试不爽。其中影响最为深远的当数SQUARE事件。由于SQUARE在95年帮助SCE制作PS版《妖精战士》，任天堂因而故伎重施全面封杀SQUARE的游戏软件。可惜的是此时的环境已经今非昔比，索尼这个商界老手借机辅助SQUARE度过难关，并顺利的挖走了这个任氏帝国的主要基石。当1997年FF7在PS上推出时，任天堂恐怕已经追悔莫及了。

NES在1990年和1991年达到了颠峰时期，其后在NEC PC-E、世嘉MD等的冲击下开始急剧滑落。另一方面，任天堂也确定了自家16位机的美国发售日：1991年年末。该主机发售之后任天堂就逐渐降低了对NES平台的软件支持。1994年，《瓦里奥森林》(Wario's Woods)发售之后，任天堂正式停止FC游戏开发。

不管任天堂的商业策略是否成功，在1990年之前，这家公司毕竟取得了美国游戏市场90%的份额。并使濒死的美国游戏市场再度焕发惊人的光芒，为开创这个每年数百亿美元的巨大市场立下了汗马功劳。

特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球